

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！
TWO DIMENSIONS MANIA
二次元
2012
08 Aug. 月号
总第四十六期
叶月
光盘 零售价25 推广价20元
本手册及附属礼品为非卖品 随光盘赠送 不得单独出售
封面故事『刻痕3』
4GB DVD光盘
同人游戏精选
叶月ゆら同人音乐
カワタヒサシ美图欣赏
NICO动画月月报7月号视频
新作简评
『フツウノファンタジ』(普通幻想曲)
『この大空に、翼をひろげて』(大空展翼)
『缘之空』之后Sphere社新作
『イモウトノカタチ』（妹之形）降临
2012盛夏宅圈热门事件报道
石川智晶与飞兰广州专访
银河歌姬May'n杭州专访
集创作与歌唱于一身同人歌姬叶月ゆら
咏唱黑暗童话的唯美夜魔
军火商人的二律背反
『军火女王』纵横谈
幻想乡最重要的贤者及其境界能力
八云紫的境界一次设定考
在『ef』之后少数派的新作隆重登场
minori新作『すぴぱら』全面介绍
下川直哉与Leaf大阪工作室两代原画师的心酸史
大阪人不相信眼泪
从『BALDRHEAD』到『BLADR SKY』的轨迹
戏画作品大系之BALDR系列全回顾
痛车文化科普和中国痛车制作导航
痛车：赢家的究极宅物收藏！
赠品内容：
国人原创同人海报
『Tari Tari』『加速世界』精美海报
SABER LILY
超大超华丽全身纸膜


初音舞踏祭4
VOCALOID FAN-BOOK VOL.4
VOCALOID经典收藏本第四辑
定价39.8元
2012年9月上旬上市
二次元狂热出品
初音舞踏祭系列最新作
DVD三枚组内容：
2012最后的初音未来
大感谢祭&Mikupa♪
两天演唱会清晰完整版
nico动唱见精选音乐资源
经典唱见曲推荐
TOP50最热唱见曲排行榜
回顾
niconico与Vocaloid
与唱见的五年
详解这些发源自niconico的2.5次元歌手们
近期人气唱见歌手
挖掘nico被埋没的声音
封面作者：杨杨和夏

二次元狂热

2012 年 8 月号 / 总第 46 期



本期封面作者：Rail
本期封底作者：Rosele

二次元狂热工作室制作

发行热线：(010)64484866
官方博客：http://blog.sina.com.cn/jediliao
官方微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
联系信箱：liao.huiqi@gmail.com.cn
官方网店：**http://amysd.taobao.com**
出版日期：每月 5 日（2008 年 9 月创）
零售价 :20 元
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索“二次元狂热”

征集同人社团宣传合作

《二次元狂热》长期招募有爱的优秀同人社团进行宣传和各种资源交换的合作，包括插图、封面封底、海报以及 Demo 光盘收录等，有兴趣宣传自己作品的主催或者作者请与我们联系！

二次元狂热 版权相关声明

征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力～



光盘目录

Contents

2012.08



首席网络合作媒体





合作同人社团

河蟹子の相谈室

电子回函请发：Jediliao@Gmail.com


▲图 KD

说起这月的大事件，ACG 圈子肯定要算上各类活动七上八下的紧张情况。包括帝都在内的多个大大小小的动漫展，同人展都相继被和谐，留下不少遗憾的同时，也让大量宅友失去了打法时间和会友的机会。不过沿海一带的读者应该也不算寂寞，整个七月里连续多位日本宅圈的歌手声优艺人前来上海广州等地举办活动，其中还有首次到中国来的艺人（譬如本期将介绍的石川智晶）。月底的 ChinaJoy 也格外有趣，听说很多媒体都拿到了 SONY 赠送的 PS3 游戏『GT5』，早知道我也去上海啦！

……尽管现在全国很多地区都气温都很高，不过建议大家有机会还是出门走走，不管是去凑热闹还是搅基什么的～当然，出门还必须带伞！特别是帝都和天津的童鞋们，不用河蟹子说也应该知道吧！前阵子的“水灾”实在让我们大开眼界了，编辑部某童鞋家门前的街上积水深至大腿，每天可谓渡河上班，这种敬业精神何不让人敬佩！



47 期封面作者：heco（出自《东方少女惑星 3》，气球鱼屋出品）
47 期封底作者：唯（出自个人本《迹》，二维镜像出品）

ID：Leaf
From：河南郑州　Email：leavesforwind@163.com

去日本留学了半年，家里 2DM 也堆积了半年，趁暑假回国一口气看完半年份 2DM 还真是有些感慨呢。虽然在 2DM 陪伴下学了日语并去了日本，能够玩懂各种游戏了，可至今依然喜欢看看 2DM 上的文章，时不时会有些意外的收获，真是很感谢各位的努力呢～话说回家之前在北京逗留了几天，尝了几次北京菜都不合口味，倒是被迫吃了很多川菜……真想不到北京有这么流行川菜……

：感谢这位“海龟派”读者对我们的认同，我们会继续努力的，请继续支持～说到川菜我们首先不能不忘记千华……但其实这个月河蟹子也连续战了很多场川菜的饭局呢，现在都没办法见人了……（泪

ID：yort
From：广东广州　Email：yorttotal@hotmail.com

7 月说好的画刊呢，说好的创造呢，为什么到月底还没有影？莫非编辑部全体放暑假去了？！岂有此理！

：最近因为大环境紧张我们都受了点影响，大家抱歉了～不过创造应该在我们这本书之前已经上市了，而画刊应该紧随我们之后，不要错过了哦～顺便一说，虽然耽误了一些时间，但『东方萃歌谭』和『东方散绘记』也已经在七月中旬就在全国各地上市了～

ID：记忆的星屑
From：星海

高考结束后立刻就投入到一种无边际的开放感中，不用担心作业担心考试担心成绩的日子实在太爽了。或许再过些天成绩公布就没这心情了，所以先写张回函纪念一下！

呼呼呼，想想以后终于不用忍辱负重地打游击战、在背地里偷偷看 2DM 就不由得虎躯一震啊。

：每年在这个时候都有高三党发出类似的感叹，这位童鞋看到本期

河蟹子特别公告

相信很多关注我们的朋友也有感觉到，最近『二次元狂热』系列的刊物的上市时间都有不同程度的延期，官方淘宝店的发货时间也第一次出现了延期。在此河蟹子先要和大家说一声抱歉，最近发生的一系列事情也是让编辑们喘不过气来，河蟹子就占用一下相谈室，和大家做一个正式的公告。

首先，常关注国家大事的朋友可能会知道今年的气氛是比较紧张，帝都常发生被和谐事件，有一家因为玩脱了有顺feng 快递上门，整个行业都风声鹤唳起来，所以 7 月到 8 月初的制作和发货屡屡被干扰，之后我们会恢复到原先的工作流程，请大家放心，当你们看到这些文字时，微博和贴吧上某些人散布的 2DM 被查水表解散的谣言可以休矣。

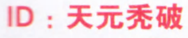
其次，二次元狂热工作室在好聚好散的气氛中更换了一直在幕后的东家，编辑部作为一个紧密团结的整体也搬了家，现在已经不在原地点办公而是在帝都市区电车山手线上某站。除了留学 11 区作为我们驻日记者的秋叶外，Jedi、小黑、如月千华、完蛋了的国王和白石等编辑都会继续制作精彩的内容给大家。具体有快递往来的朋友们，我们的新地址会由编辑另行进行通知，而读者们的回函还是寄到相谈室顶部的信箱不变。

最后就是一个好消息啦，那就是二次元狂热编辑部要开始招兵买马了，如果你喜爱二次元文化，日语阅读良好（我们的编辑全部都能阅读或翻译日文资料，这是基本的要求），文笔流畅，富有工作激情，已经大学毕业并在帝都长住，欢迎加入我们的队伍，在这个由最强编辑组成的梦幻团队里，不仅可以实现自己的梦想，更可以学习到有用的本领！有兴趣的朋友请将简历发到 jediliao@gmail.com，标题注明应聘字样。（有动漫相关刊物从业经验优先）

杂志的时候应该已经拿到分数了吧，不管结果如何，都要继续保持好心情哦～话说把原本作为隐藏道具的 2DM，改成一般公开道具的话会不会价值变低？俗话说的好，咱玩的就是心跳。（你走开）

ID：FD
From：广东东莞

太失态了！身为买任系主机只为玩老任游戏的黄金任豚的我，竟然因为不小心碰了基友的 3DS 和“新老婆”而沉迷了！！我是来求河蟹子抽脸的……但凛子太萌了！丹下樱姐姐果然宝刀未老啊～



：又见新老婆……不愧是连前恋爱达人今已婚人士完蛋了的国玉大大都愿意尝鲜玩一把的游戏呢。不过河蟹子还是更喜欢爱花啦～说起来，千华老师半年前抽中的限定版 3DS 前几天才经由日本基友的手交到其手里，这个时候不但新版 3DS 已经都发售了，而且新老婆已经在基友家待了半年……这真是个悲伤的故事（你们懂的）

ID：天元秃破
From：上海

45 期上竟然看到 COS 的内容了，好棒好棒！记得 2DM 已经放弃 COS 很久了啊，大概在创刊头几期才有，现在终于悔过决定捡起来了吗？

：上期的银铁工设的采访引起不少读者的关注呢。虽然有部分读者不是很喜欢 COS，但毕竟喜欢看 COS 和自己也出 COS 的读者还是很多很多，这样喜闻乐见的题材我们自然应该捡起来嘛，何况咱们主编也喜欢拍 COS 呢～顺便一问这位同学，你的 ID 里是“秃”字没错吧？



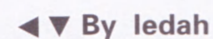


▼▲ By 大和抚子



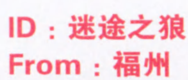






◀▼ By ledah





ID：迷途之狼
From：福州

河蟹子！求助！本人某日突然发现自己喜欢上某个 QQ 群里的某妹子了！虽然认识了很久，现实里也见过几面，但正面交流也不是很多，而且，大家都知道妹子在宅圈里是较为稀有的资源，萌妹子更是如此，所以她在群里也是很受欢迎，可我总是不由自主采取装不在乎的态度很少主动和她说话……求问河蟹子我该怎么办啊！

：又来了一个当知心姐姐的机会。总之，●狼同学，首先我明白你是一个傲娇了。然后，那位妹子是否与你在同一城市？如果不是的话，远距离恋爱绝对不推荐啊～再然后，你就从增加相处机会，多主动搭话开始做起吧，说不定会发生戏剧性变化哦。至于很受别人欢迎神马的就不用管了，都是浮云，快去创造奇迹吧，少年～最后，最重要的，无图无真相！记得发萌妹照片来哦！

Real Onion News in 3D World

蛋疼囧新闻

文 / 小黑 责编 /



Anisama 中国定格 10 月 特别发布会召开

在 7 月 12 日至 7 月 16 日举办的第八届中国国际动漫游戏博览会（即 CCG EXPO）上，Anisama in Shanghai 2012 的主办方首次搭台参展。其间不仅在现场提供可选座位的门票预售，同时也为大家带来了更多有关今年演出的相关新消息。

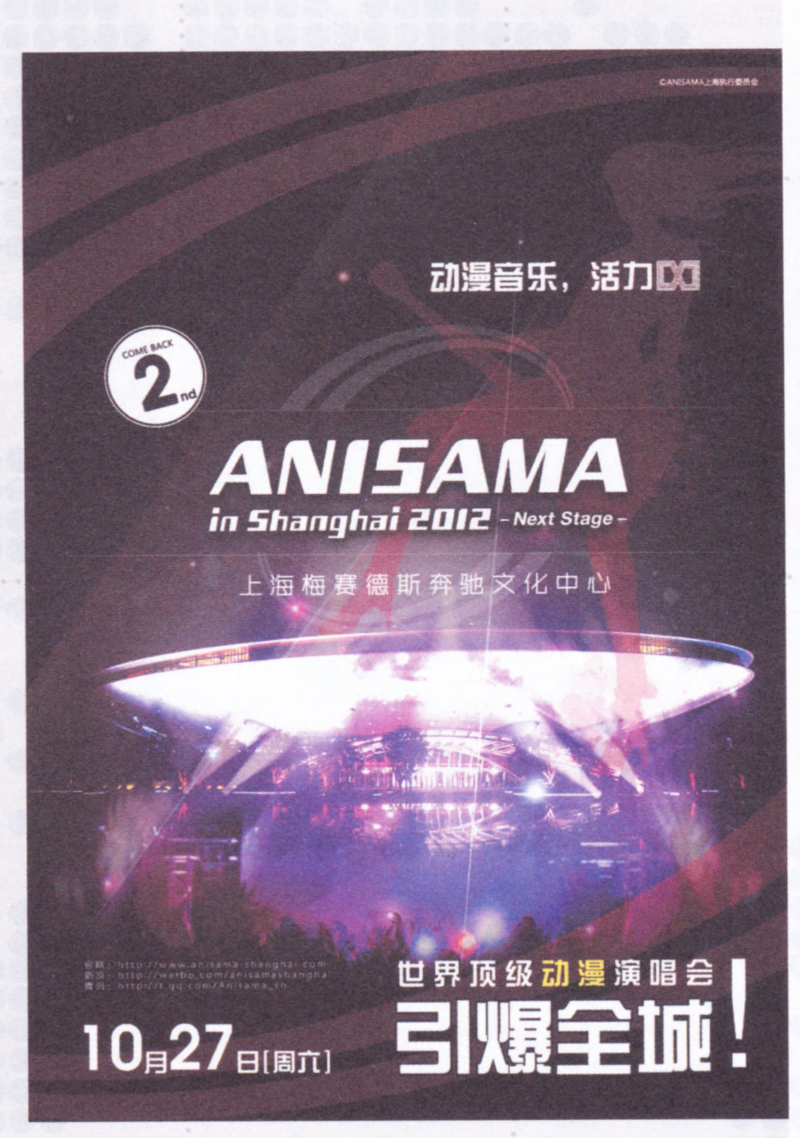
首日的主要活动是首次来华的日本 NICO 人气组合 Root Five 的见面会。当五位帅气的大男孩出现在展台的时候，早已将展台包围的女性粉丝们瞬间爆发出了海啸般的尖叫声。根五的各位不仅亲切地与在场的粉丝们打招呼，还认真地回答了媒体和观众们提出的各种问题，最后还宣布将会正式参演今年的 Anisama in Shanghai。

在十五日的特别发布会上，本次演出的制作人斋藤先生公布了第二批参演艺人名单，除了之前公开的 JAM，水树奈奈和根五之外，田村ゆかり，茅原实里以及声优组合 CONNECT（岩田光央 & 铃村健一）也将会出席本次演出。而之后的水树奈奈现场连线活动更是将会场气氛推向了高潮。另外斋藤先生也表示今后还将会有更多精彩的内容陆续发表，让我们拭目以待吧。









惊现"绝对领域广告" 大腿成为新的广告媒体

现在的宣传方式是越来越多新花样了，就在最近，一家名为"绝对领域广告"的广告网站正式开放了。这个所谓"绝对领域广告"的运营方式，是在网络上招募喜欢穿过膝袜的女性，支付广告费，在她们的"绝对领域"区域贴上圆形广告贴纸。条件仅有两个，一个是报名者的年龄必须高于 18 岁，第二个则是必须贴着进行日常生活超过 12 小时。

众所周知，现在偏好"绝对领域"的男性日益增多，大街上不少男性的目光都纷纷游离于一个又一个"绝对领域"之间，而这小小的一块肉欲之地，终于也成为了广告商们的目标。截止 7 月 31 日，该网站已经经手了超过 100 件的广告，看来对这方面有兴趣的商家与女孩子还是很多的嘛。







德岛阿波祭 『Fate/Zero』与『无尽传说』的合体海报

日本德岛县（旧名阿波国）的阿波舞祭是日本三大传统盂兰盆祭之一，作为日本传统祭典，在 2009 年却突然开始与二次元急速接近，每年都会有不同的 ACG 角色出现在宣传海报上。今年阿波舞祭延续了之前与 UFOTABLE 剪不断理还乱的关系，在普通照片海报之外继续推出二次元版海报。这次出现在海报上的是『Fate/zero』与『无尽传说』两部作品中的角色。

自从推出二次元版海报后，每年都会有海报被盗事件发生，让当地警察头大。因为阿波舞祭的海报都是 UFOTABLE 制作的独有版权绘，而且除了 2011 年为大地震募捐而将海报一张卖至 1000 日元一张外，每年阿波舞祭的海报都是非卖品。这也能理解那些非常想收藏海报却又无法带走的死宅为何斗胆走上犯罪之路了。



>> EVA 主题的月球状蛋糕上市



『EVA』还能再战一百年！自从公布了新一部剧场版『Q』的确切上映日期后，新一波的圈钱补完计划再次出炉了。这次创意的焦点被放在了之前两部剧场版中一直在月球打酱油的新世纪基佬战士渚熏身上。渚熏又有了新 PVC 的同时，一起附送的，还有月球形状的蛋糕……

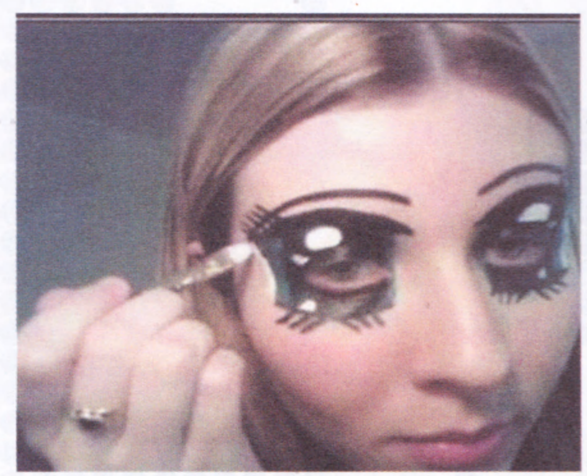
此蛋糕为半圆形，内含芒果果肉、芒果酱。购买后可以配合渚熏 PVC 上的枪型两用刀叉食用，取下金属“Mark.6”后，渚熏的哲♂学手势含蓄又充满浓郁的男♂性氛围，能让广大购买者获得意外的姿♂势与哲学修养，可谓一举两得。顺带一提，这套组合售价4410日元，预定在2012年10月发售。

>> 超大眼睛的“日式动画妆”在全美国盛行中

随着 ACG 文化在全球范围内的日益普及，日系美少女的魅力更加被广大年轻人所接受。就在最近，美国就流行起了一种名为“Japanese Anime Girl”的化妆行为。

众所周知，日系 ACG 作品中，女性角色水灵水灵的大眼睛有的时候甚至能覆盖整个脸部的三分之二，这种超越人类极限的五官构成，如今也成为了一种流行。如今不少美国妹子就将自己的眼睛化妆成动画中的美少女一样，再以“Anime eyes”为名上传到国际知名视频网站 youtube 上。而且这种势头正有增无减，颇有逆袭回 11 区本土的趋势。

不过……看看这些化妆得人模鬼样的洋妞，会让人觉得，这种介乎于二次元与三次元的可怕存在，还是不要流行起来比较好吧……

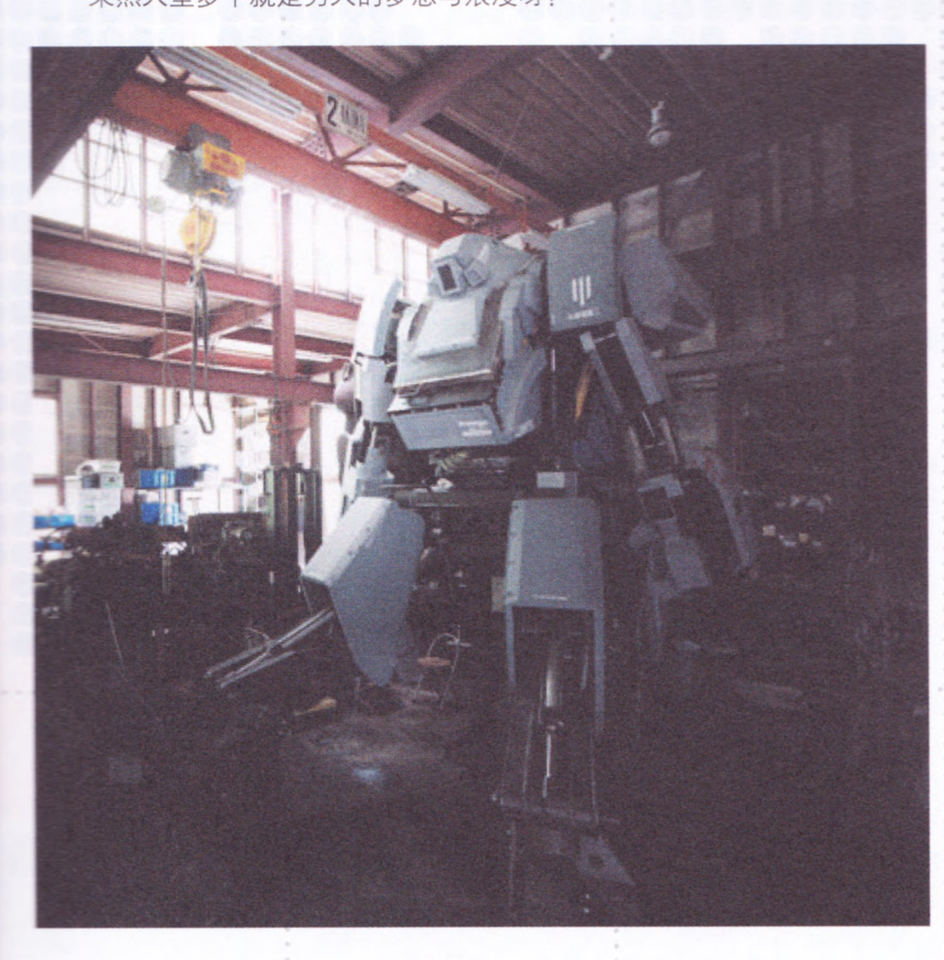




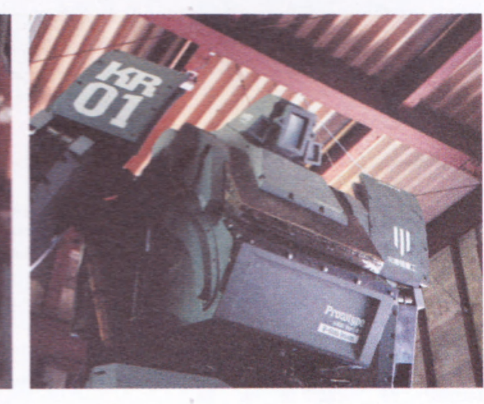
>> 可以坐人的巨型机器人即将竣工

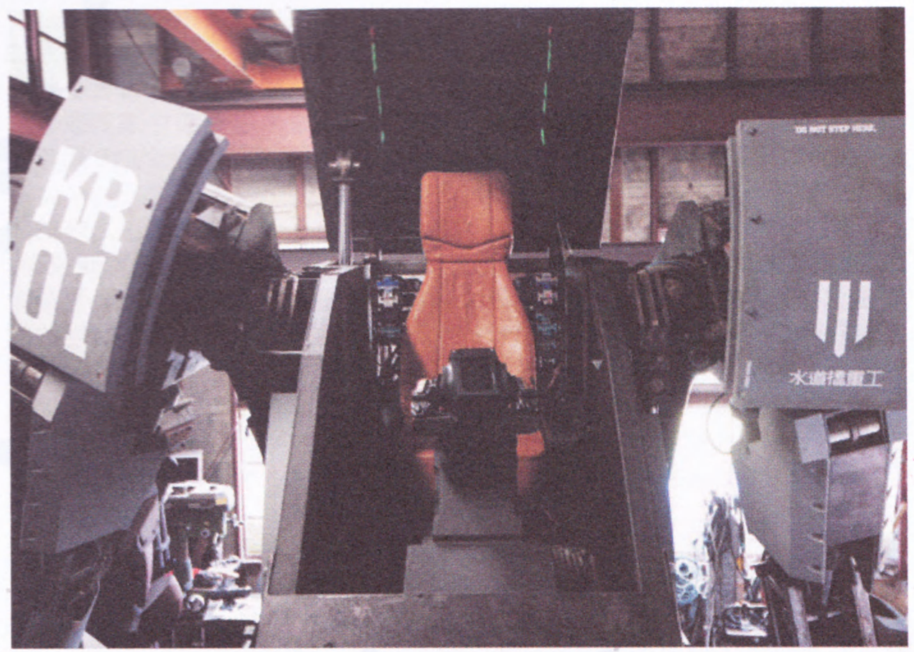
在刚刚举办的 Wonder Festival 上，之前一直被热炒的巨大人形机器人“kuratas”终于解开了它的神秘面纱。这个有驾驶舱而且全可动的人型机器人早在设计阶段就引起了海外很大的关注。国际知名视频网站 youtube 上也上传了不少“kuratas”行动录像，引起热议。广大机器宅狂喜乱舞头顶青天泪流满面，

果然人型萝卜就是男人的梦想与浪漫呀！









据主制作人仓田所述，“kuratas”今后还准备进行量产，以追求真正的“巨型机器人时代”。因为他觉得，就算这台“kuratas”今后日益优化，不普及的话依然不能算是达成自己“打造机器人时代”的梦想。据透露，“kuratas”的造价已经超过了 135 万 3500 美元。

妹系军团
千秋万载再统江湖！？

イモウトノカタチ
IMOUTO NO KATACHI mini color book
The game manufactured by the game brand "Sphere", a love adventure game which looks for a younger sister.

INFO

游戏名：イモウトノカタチ 暂译：妹之形
公司：Sphere
原画：橋本タカシ，武藤此史，こだまさわ，源之助（サブキャラ原画），すいみゃ（SD 原画）
剧本：太刀風雪路，朝倉誠理，なつかぜかおる
音乐：安瀬聖，Peak A Soul+
发售日：2012 年 8 月 31 日

——Sphere 社新作『イモウトノカタチ』降临

■文 / 如月千华 ■责编 / 如月千华、jedi ■美编 /ASKI

STORY

时间是近未来。主人公雪人在幼年时因为天灾失去了双亲，并与亲生妹妹失散，被孤儿院收养的他靠自己的努力打工赚钱自己供养自己上学和生活。某一日，他偶然看到一则新闻报道了自己故乡：灾害中遭到毁灭性打击的都市经过居民的不懈努力逐渐重建，并且迎来了复兴的 15 周年，都市管理局借此之机向外界公开了过去的记录。

灾害使无数孩子失去了亲人成为身份不明的孤儿，作为其中之一的雪人认为调查了公开的资料，就有机会与在记忆里已经变得模糊的妹妹重逢。于是只身来到了故乡城市——鹄见市白鸟环境特区，却被告知难民数据中不存在他这个人……在学园理事长的帮助下，他阴差阳错进入了当地的学校——久久美学园，继续他的寻妹之旅。



CHARATER

濑名 美优树

Sena Miyuki　CV：卯衣

因为故乡的灾难而与哥哥失散的少女。她被人收养之后，在幸福的环境里长大，就读于有名地大小姐学校，品行端正，成绩优异，待人和善有礼貌，性格开朗，做事认真……是一个看上去相当完美的大小姐。不过她还有经不起打击的柔弱一面，而且相当怕生和害羞，出现意外情况常常做出冒失的言行。

她为了寻找自己的哥哥而来到环境特区，并与寻找妹妹的雪人相遇，与雪人一样没能在过去的资料中找到自己的信息。她是雪人在故事中第一个结识的少女，并且一开始就对雪人好感度 MAX……



ミータ

MeTA　CV：杏子御津

不知为何与雪人就读于久久美学园同一班级的看护机器人。正式名称为：Type GNW-0021 Medical Treatment and nursing。由最先进科技制造，与人类拥有极为相似的构造，从外表到触感都很难分辨区别。（就是说那啥没问题啦！）身为看护机器人却很少见她做本职工作，但在环境特区的居民中间很受欢迎。

性格上喜欢恶作剧，有她在，糟糕的情况会加速恶化。由于受到老动画的影响，她还经常拿出古老的捏他，但周围无人能听懂。



澄稀 あやか

Sumeragi Ayaka　CV：苍原千佳

白鸟环境特区有名的四大企业之一，澄稀制药公司的社长千金。她成绩优异，外表可爱，虽然算得上名符其实的大家闺秀，但由于特别喜欢户外活动又是个吃货，所以给人男人婆的感觉。与人交往的时候虽然有些类似傲娇的态度，但本质上是个率直的女孩子。

双亲因为工作常年在国外奔波，从幼年时期开始她就与祖母在一起生活。她祖母正在从事支援受灾人民的工作，而她也愿意出力帮助回到故乡找妹妹的雪人。



美马 千毬

Mima Chimari　CV：姫川あいり

在灾难中失去亲人后，与雪人被同一所孤儿院收养，从小与雪人一起长大，把雪人当做亲哥哥一样爱戴。以前她就喜欢跟在雪人身后，现在也追随着雪人寻找亲妹妹的脚步，来到白鸟环境特区。活泼开朗，性格天真率直，自己不擅长思考问题，别人说什么都信，实际上就是个呆萌系角色。尽管常常引起各种骚乱，她本人倒是毫不在意地表示“只要开心就好”。

作为极端的兄控，在故事中她对雪人将发挥出极具孩子气的独占欲。

清宮 真結希

Suzunomiya Mayuki　CV：夏野こおり



在鹄见中央医疗中心长期住院的少女。因为全身麻痹，从懂事开始就从未出过病房半步。被主治医生告知自己有一个失散多年的亲人，因此她为了找到亲人一直努力想要尽早出院，但最终却以意想不到的形式实现了愿望。她对待生活坚强，对人温柔，虽然平时看似柔弱的她给人一种飘渺的感觉，但偶然也会露出任性的一面。

她是官方最后公开的女主角，官方在暗示她是隐藏女主角的同时，也有玩家认为她才是“真妹妹”。

COMMENT

我们不谈『ヨスガノソラ』（缘之空）的游戏剧本有多少斤两，不说其动画的下限究竟在什么地方，但这款高举妹系军团大旗的作品曾经成功地一统江湖，这是不争的事实。自然而然，用搜狗输入法打 qiong 能直接打穹字的各位妹控大师们，对 sphere 这个 CUFFS 旗下的小品牌的期待值，可以说也突破了天际。如今新作『イモウトノカタチ』发售在即，已经有疯狂的 FANS 开始摩拳擦掌准备考虑要买多少套了（为了收齐所有特典）。

本作制作人在访谈中说到，现实生活中可能存在各种形式的妹妹——亲生妹妹，表妹堂妹，青梅竹马的邻家小妹，生活工作中遇到的后辈等等，这款作品的主题就是讨论所谓妹妹究竟是怎样的存在。从这个角度来看，游戏中的女主角们分别可以与各种形式的妹妹对号入座。不过，关于主人公的亲妹妹究竟是谁的问题，官方虽然给出了一定暗示，却并没有决定性的证据。

当然，最具可能性的无疑还是游戏发售前才公开的女主角清宫真结希。当年『缘之空』刚发表就公开了穹妹的存在，可直到最后时刻才表示穹妹可以攻略，设定上穹妹与她同为病弱，连 CV 都是同一个人！这些相似之处的确让人浮想联翩。制作人还特别强调，整个作品的企划可以说就是以真结希为前提展开的，不过至今官方未提到她将以什么样的形式登场，在游戏体验版中也对她的存在只字未提。关于她本身的情报依然处在大堆谜团之中，笔者认为不把她设定为亲妹妹，并借此讨论作品的主题也是完全有可能的。

作为期待已久的新作，该作最早放出风声是在 2011 年初，当时宣称游戏将在 2011 年冬发售，但在今年好容易出现具体情报，发售日也就在眼前的时候，游戏又突然延期到了 2012 年 8 月 31 日。想必 sphere 在制作过程中遇到了不少瓶颈，毕竟要保持或超越前作的成就，的确是难上加上。而跑完游戏体验版之后，男主角雪人和首先登场的女主角美优树那有如小学生般的性格和言行，不得不让笔者为剧本的水平画一个问号。好在大多数人物还算有趣，背景设定也有板有眼，何况故事本命角色都还未登场，或许游戏本篇中还有惊喜在等待——前提是，能受得了前面说到的那一对活宝的洗礼。▲



■文/沉睡的冰 ■责编/如月千华 JEDI ■美编/ASKI

名称	大空展翼
剧本	七烏未奏,紺野アスタ,奥田港
原画	八島タカヒロ,基井あゆむ,田口まこと(SD)
音乐	Team-OZ, studio sync, Beat system・ちさと
发售日期	2012年5月25日
推荐度	8.5
画面	9
剧情	8.5
音乐	9
体会	8.5
其他	8

说到“飞天”的类型，比起涉及空战的剧本（比如『群青の空を越えて』），笔者更喜欢着重刻画人们，特别是年轻人“对未知和更广阔视野无限执着的心情”的剧本（比如『水平線まで何マイル？』,『フェイクアズール・アーコロジー』）。因为在笔者心目中，天空不应该是人类争斗的一个延伸场所，而是一个让人类从更高的角度进一步认识自我，净化心灵，进而获得灵魂的升华的圣域。这里不需要鲜血和炮火。特别是对于如同一张白纸的年轻人们，如果能在成长过程中到这个圣域游历一回，那将会是他们接下来的人生无可估量的精神财富。

这次由紺野アスタ、七烏未奏、奥田港三人携手操刀的『この大空に、翼をひろげて』(以下简称大空翼），就是让读者们见证6名少年男女通过冲击天空获得成长的历程。







如果不是这个作品，笔者还不知道极其少见的，被誉为“世界上最美的破晓景色”——“晨辉”的存在。那让人难以想象的，用再多华丽辞藻也无法形容的“云之回廊”第一次出现在屏幕中、伴随本作最好的BGM之一『Morning Glory』响起时，让笔者毫不犹豫地在“画面”和“音乐”两项给了9分。有时一个作品就凭一个绝妙的场景和背景音乐的搭配，便能起到画龙点睛的效果。『大空翼』就是这么“简单”而神奇地做到了。

除了描述晨辉之外，『大空翼』的画面和音乐还有不少优秀之处。先说画面。『大空翼』故事舞台的風ヶ浦市是一座被大风眷顾的城市，所以城里绿化普遍贴地，城郊的山坡和湖上遍布用于发电的风车。在地面上，人与自然和谐共处的背景已经让读者们的眼睛很舒适，而在滑翔机上从空中看地面，整个城市如同一张巨大的绿毯上的点缀，连成一线的风车群勾勒着大风的吹向，那壮观的场景只会让读者愤恨为何風ヶ浦市不存在于现实中（而且还是个有晨辉出现的城市）。

而音乐方面，『大空翼』不但是一个展示天





空，更是一个赞美青春的故事。本作两首歌，茶太演唱的『Precious Wing』和霜月はるか演唱『Perfect Sky』，笔者更推崇前者。因为『Precious Wing』经常在男女主角们驾驶滑翔机爬升的时候播放，这首歌正好表现出操作只能靠拖拽和上升热气流提供动力的滑翔机的艰难，以及年轻人天不怕地不怕的闯劲。

剧情和角色

Extend the little wings which fly in this sky highly.

这群年轻人选择的是一个充满艰辛和危险的挑战：艰辛不但来自设计、制作、操纵滑翔机这一系列工作，更来自学校和长辈出于安全顾虑施加的压力；而危险，操纵无动力、只能受气流左右的滑翔机，本身就是玩命的行为。他们在空中经历了各种险情，在地面遭遇了机库和器材被学校捣毁从而不得不重头开始，前后经历一年多，才真正地驾驶滑翔机飞到了晨辉的上面，翱翔于“云之回廊”之中。而比起这些，他们在心灵和精神上获得更多。

作为官配的男主角水濑碧和女主角羽々音小鳥，他们同样是因为身体的一部分伤残而一度失去了梦想和生活方向。一次在机库和埋头钻研滑翔机的学姐望月天音的偶遇，一张记录了“晨辉”的壮观的照片，让两人踏入了更为广阔的世界。晨辉和天空的吸引力是何等之大，让本打算混日子的碧一下子从因脚伤而放弃自行车运动员身份的痛苦中走出来，让腿脚伤残不得不与轮椅终日为伴的小鸟不再自卑自闭，而是不惜一切代价去冲击天空——碧在上学过程中还抽空考了滑翔机驾驶执照，小鸟坐在轮椅上还努力张罗滑翔机的材料并学习各种理论。两人曾经失色的青春因为飞天梦再度渲染上了色彩。

碧的儿时玩伴姫城あげは的位置很微妙，因为5年前和碧有过一段稚嫩的感情。一度对两人关系感到迷惘的她，却因为晨辉和天空的魅力找到了自己的位置。她兢兢业业的地勤和技术工作是这个团体里不可或缺的存在，她对飞天的热爱让她努力确保自己亲爱的人自由安全地翱翔天际，而自己却甘心留在地面仰望苍



穹。爱和梦想，不只有一种表达方式。

天音学姐是一位追逐天空的苦行僧，为了设计滑翔机她可以通宵达旦废寝忘食。这是因为好友イスカ把天资聪颖却生活在“理性”和孤独的她硬生生从象牙塔里拽了出来，让她看到了塔外的广阔天空，从此便一发不可收拾。然而接下来イスカ的失踪却让她成了孤独的追逐者，不得不夹缝求存。幸好，正当她深感疲惫，将要难以为继的时候，以碧为首的一群同样热爱天空的后辈进入了她的生活，不但实现了她的梦想，更传承了她的意志，让她深感这一路孤独并没有白费。或许一个事业的传承，比事业本身的成败更为有意义，因为只要梦想犹在，就能不断吸引并鼓舞后来者为之努力。

资质一般、渴求自己能力得到认同的姐姐亜紗，和天资聪颖却一味用“理性”斤斤计较的妹妹依留，凑成了一对有趣的双胞胎姐妹。对于亜紗来说，有晨辉的天空就是她的心之所在，没有丝毫犹豫，她对那片壮丽之景的单纯憧憬和心中对自身的渴望完美地融为一体。但对于想得更多的依留来说，却一时无法接受这种“毫无利好的玩命行为”。然而当她和姐姐在云之回廊上方飞行，沉浸于陶醉之时，才真正感受到自己钟爱的诗句“Nothing gold can stay”的真正涵义。热爱不需要理由，不需要思虑，而美好之物又是那么的转瞬即逝，何不在精力充沛的年轻时代尽情尽力去追逐索求？

年轻万岁。



总结

Extend the little wings which fly in this sky highly.

通过『夏ノ雨』在赞美青春体裁上一鸣惊人的紺野アスタ，和通过『すきま桜とうその都会』在气氛营造上让读者印象深刻的七烏未奏，加上奥田港的鼎力配合，共同为读者奉献了一部优秀的青春励志剧。虽然该作篇幅略长，但总的来说并不拖沓；故事发展虽有曲折，但总体一气呵成；人物的成长有目共睹，让读者从心底里感动和欣慰。

希望『大空翼』能给各位朋友的生活带来更多的动力和激励。▲

フツウノファンタジー

■文/大山同学 ■责编/如月千华、jedi ■美编/ASKI

名称	Futsuno Fantasy(普通幻想曲)
剧本	深山ユーキ
原画	一葉モカ
音乐	羽鳥風画
发售日期	2012年6月29日
推荐度	7
画面	7.5
剧情	7
音乐	8
体会	7.5
其他	8.5

六月底发售的エロゲー里，虽然有桐月抓猫妖，草壁救姐姐，还有小山田在说JOKE，但总体还是和闷热的天气一样令人提不起劲来。几部发售前倍受期待的“大作”更是纷纷折戟沉沙，化作雷声阵阵。但正所谓乱世出英雄，熊市现黑马，在六月底的一片惨淡之中还是有那么几套作品能出人意料地闪一下光的，其中一作就是本文要介绍的『フツウノファンタジー』。

从八卦说起

这部作品是EX-ONE公司的第二作，原名是『Futsuno Fantasy』。本作在发售前其实也相当引人注目——然而吸引目光的原因并不是游戏本身的水准高或者有什么名人参与制作，而是各种花边八卦。

EX-ONE公司在成立的时候就曾放出“三作连动”的大企划，而且还开始了相关的超前预售。然而三作中的第一作『真夏の夜の雪物語』下了重本开发却反响平平，导致了在这第二作『フツウノファンタジー』公布后不久，EX-ONE就在官网上放出有原画师凉香参与的第三作开发冻结的消息，于是本应只是承前启后的第二作一下就成了左右第三作诞生甚至有可能



影响公司存亡的关键一作，关注度瞬间就高了不少。其后不久，试玩公开，长度足足有普通AVG一周目之多。试玩版内对日式RPG元素的大量吐槽和峰回路转的结尾一下玩家的兴趣提了起来，预约数也因此出现一时的爆发性增长。

然而就在玩家伸着脖子等5月底正式版的时候，EX-ONE却在游戏MasterUp后突然宣布要延期一个月，与此同时网上所有试玩版下载都被删除，游戏的名字从『Futsuno Fantasy』改成了『フツウノファンタジー』，游戏LOGO也由原来恶搞『最终幻想』的样子改成了一个非常普通的设计……一切的迹象仿佛都在说明：被恶搞的对象发难了。一时间各种抱不平的婉惜的担心的阴谋论的发言充斥着2ch的讨论串，本作终于在一个另类的方面成了一定范围内的话题作。

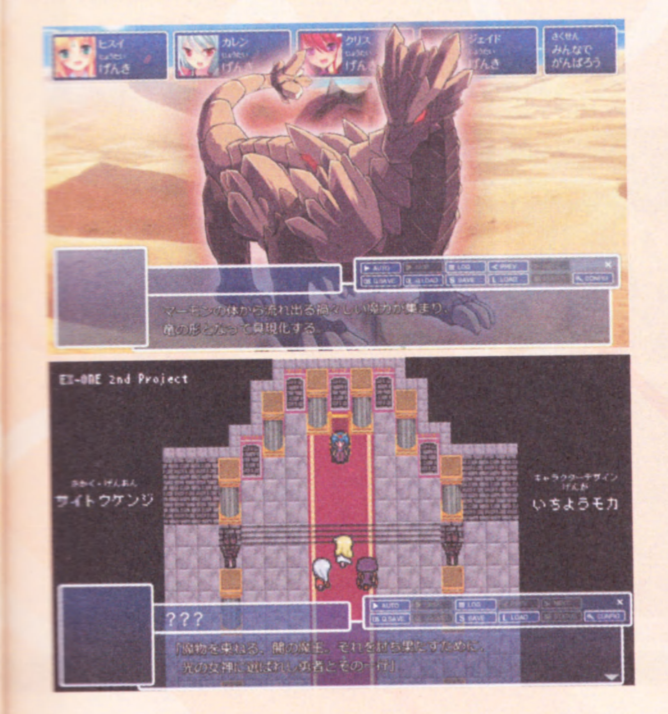


恶搞RPG到底

在各种猜测和不安的包围下，进行了大量修改后的『フツウノファンタジー』顺利在六月底上市。然而试玩过后对本作抱有各种期待的玩家在实际玩上正式版后却几乎都有同一种感受：“这……很普通啊……”。

本作的舞台是一个“日式RPG”世界，里面有勇者有魔王有被封印的光之女神，勇者可以随便翻箱子，死了花身上一半钱就能复活，村民永远只会重复几句话……然而和普通RPG不同的是，这个世界里的魔王，也就是我们的男主角，是个拥有“常识”的人。在游戏的一开始，我们刚刚成了魔王才四天的男主角ジェイド就被传说中的魔导书リブラ预言会被勇者杀掉。虽然男主角仰问苍天“我刚刚上位什么都没做世界也一点不黑暗大家都安居乐业为啥还要被勇者杀死啊%#%^@^”，但正如大家所知这是RPG里魔王的宿命。在想出几种方法均被无情地否定后，男主角决定在被灭掉前亲身去干掉勇者们，但他做梦都没想到勇者竟然是一个天然大条温柔可爱的女孩子……然后在RPG世界里勇者光环的各种照耀下，男主角的暗杀计划统统失败，走投无路的男主角只好使出最后一招：混进勇者的队伍里一起旅行！于是一段充满欢乐吐槽的RPG式旅程开始了。

本作最大的卖点就是对日式RPG元素的各种吐槽，从勇者翻箱子到交通工具的移动方式，传统日式RPG游戏共通的各种大小设定都被男主角狠狠地吐了一把，对『勇者斗恶龙』、『最终幻想』等国民级RPG的恶搞更是无处不在。然而本作最大的问题就是它真的从头到尾都以吐槽恶搞为主了。在试玩版的最后，觉悟到自己无法摆脱被世界设定好的宿命的男主角穿上魔王正装，以最终BOSS的身份站在勇者一行的对立面，与所爱之人对决的悲壮感溢于言表。正因为有这样一个结尾，再加上前作『真夏の夜の雪物語』的解谜结构，玩家大多对本作抱有“多周目轮回解谜最后达到True End”的期待，但事实上本作居然是个单线。尽管后半部分吐槽依然欢乐，解谜也还算合理，但无论哪个角色线的展开都几乎一样实在令人无法满意。虽然サイトウケンジ没有亲自执笔，但深山ユーキ看来也一样有着设定用不透和虎头蛇尾的毛病，对此笔者只能和前作一样叹一句可惜。



画面与音乐

本作的原画一葉モカ小姐画风并不差，但是相传她画画的时候不是传统的先画人体再添衣服，而是把衣服和人体作为一个整体一口气画出来，再加上貌似这是她第一次参与エロゲー制作，结果就是有衣服的CG挺漂亮，但某些场景CG就几乎到了结构崩坏的地步。至于立绘，因为都是有衣服的，加上还有随机眨眼和说话时口部动画等细微的演出补正，所以表现良好。总的来说本作的画面算是不过不失，至少不会令人觉得不爽。负责音乐的羽鳥風画质量一向稳定，加上这次由于背景设定的原因，大部分BGM都是日式RPG游戏名曲的戏仿，自然更不用担心。游戏OP『希望之剑』由霜月はるか演唱，当然也是万无一失。其实在本作里比起BGM的质量，BGM的出处才是更令人感兴趣的事情，只要对日式RPG有一定研究的玩家，一定不难听出『最终幻想』、『浪漫沙加』、『勇者斗恶龙』甚至『火焰之纹章』等系列里的名曲。能在一个游戏里一口气回顾这么多令人怀念的名曲，也是一件不错的事情。

总的来说，虽然游戏最终走向了与玩家期待相反的路线，但贯彻始终的吐槽恶搞也并不算差。而且既然人家都叫『普通的幻想』了，那能做到“普通有趣”就已经能算名副其实了不是么？如果你对现在的游戏越来越失望，想回味一下简陋的蓝底白字命令行窗口，那不妨试一试这款『フツウノファンタジー』，说不定能从一个全新的另类角度去过一把怀旧瘾呢。▲



微笑动画月号报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■特约栏目主持 / 逆来顺受星人
■责编 / 如月千华、jedi
■美编 /ASKI

这次 nico 专题的开篇先来聊聊一个严肃的话题。6 月 20 日，日本参议院高票数通过了著作权法的修正法案，其中提及一项对于明知是违法上传的内容进行下载的行为，将受到 2 年以下拘役或 200 万日元以下的罚款。此修正案一出便引得公众一片哗然，尤其是对于 nico 这类视频共享平台用户，他们纷纷担心这样的法律会给网站带来新一轮的版权危机，甚至给作为使用者的他们带来意想不到的麻烦。一时间“nico 要玩完了”甚至“日本要完蛋了”的抱怨和讽刺不绝于耳。

日本本土的法律对我们自然是没什么效力的，而且其中还有一项解释，那就是在影像或照片中出现少量他人版权物品则不算在侵权范围，这个界限相当模糊，至少能给二次创作传播留下些许空间；此外若版权方不起诉，上文提及的各种处罚也不会实行。由此发想，似乎该法案的执行力非常低，毕竟持有版权的企业或名人们才不会闲得发慌到处控告那些非法下载的小老百姓呢。而且最重要的是，它根本不符合时代的发展潮流。

其实在 nico 的历史上曾有过几次大大小小的版权危机，比如运营应某些企业的要求删除其名下所有版权作品的相关视频。投稿者为了免遭“和谐”会将标题和标签的关键词作微妙的替换以回避搜索，比如“银魂”被换成“金魂”就是有代表性的一例。不过现在类似的情况也变得越来越少了，因为很多原本应被封杀的二次创作在成为 nico 热点的同时，也提升了原作的关注度甚至带动收视率和销量。获得意外好处的版权方便把注意力从一味的打压转移到如何利用 nico 的网络环境作更有效的营销宣传。这便是一种趋势，试图逆流的法规恐怕难逃成为一纸空文的命运。

关于版权的探讨就此打住，最后声明一点，如果真心喜欢某样东西，请务必在经济条件允许的范围内购买正版，这也是对你所爱之人物最好的支持。

【完全版】実写版 ナルト疾風伝 ナルト vs ロック・リー

番号：sm18267644 作者：Thousand Pounds

把动漫作品翻拍成真人影像是需要勇气的，官方下重本砸出来的也多半是满足不了原作党的烂片，何况是 FANS 自娱自乐的产物。这段时长 20 分钟的『火影忍者』实写电影短片搬运自 youtube，是一群美国人倒腾出来的——所以刚开始看片的时候千万别被两个五大三粗老美扮演的鸣人和洛克李吓到关窗，因为它精彩到足够令你忘记人种带来的违和感。

全片基本是两个角色间的武打戏，一招一式都是实打实的真功夫，绝不是摆样子的花拳绣腿。分身术用到的多位替身演员、放大招时做出的电脑特技，再加上拍摄、剪辑、镜头运用的纯熟技巧，都显示出这个制作团队成员们的专业身份。另外片中的对白都是用日文来念的，两位主演的日语发音都比想象中要标准得多。总之这是个拿来卖都不为过的高水准作品，连向来爱鸡蛋里挑骨头的 nico 众都对这群老外心悦诚服。





GT5 で頭文字 D の名シーンを再現してみた

番号：sm18166239 作者：silvx180

拍电影这种耗费人力物力财力的大工程并不是一般人可以承受得起的，不过只求对动漫原作的“再现”，还有不少可以投机取巧的招数。比如这部作品，就是利用公路赛车游戏 GT5 将『头文字 D』中的几个经典片段一一还原。游戏本身就有着很强的真实感，再加上制作者出神入化的操作和剪辑，再配上来自动画的台词和音效，即便并非实写，也足矣以假乱真令人惊叹不已。短短的 4 分多钟浓缩了数十个『头文字 D』中的名场景，编排张弛有度扣人心弦，就算是对原作不怎么熟悉的某星人我也看得热血沸腾了呢。









NICO NICO

劇的ビフォーアフターのテーマを弾いてみた【2台ピアノ+バンド】

番号：sm18240734 作者：まらしぃ等5人

事務員G和まらしぃ的两台钢琴，外加由[TEST]的吉他、H.J.Freaks的贝司和ショボン的架子鼓组成的小乐队，对nico奏见略熟悉的人定能了解这个阵容究竟有多豪华。有趣的是他们演奏的这段名为『Inscrutable Battle』的音乐其实是日本朝日电视台热播的一档叫做“劇的ビフォーアフター（戏剧性的Before After）”的节目的主题曲。节目本身是类似“住房大改造”的内容，不过这首曲子倒颇有些游戏战斗BGM的味道，而且旋律结构复杂、转调众多，是nico奏者们乐于挑战的高难度“鬼畜乐谱”。不过就算曲子再难，跑到这五个人手里也不用担心质量问题，无论Arrange还是演奏都没什么可挑剔的，难怪会在这么短的时间里爆出50万再生，连乐曲的原作者都被吸引过来了呢。



もしもカイジがスマプリメンバーだったら2

番号：sm18306792 作者：くろがね

カイジ（开司）是动漫作品『赌博默示录』的男主角，他最大的特征就是那个足以在墙壁上凿个洞的尖下巴——就凭借他这副匪夷所思的面相，nico众便特别热衷于把他塞进一些美少女萌系动画玩穿越，以达到令人喷饭的戏剧效果。在这个MAD里中枪的作品是魔法少女动画『Smile光之美少女』，而且是一段长达8分钟、还自带OP的完整剧情，讲述了五位正义的光之美少女和一位光之美锥脸男（……）一同与邪恶势力搏斗的“感人”故事。作者用精湛的剪辑技术把开司其人其声“自然”地混进了『光之美少女』原片里，即便是对元捏他不太熟悉的人也不妨观看，因为实在太有趣了（笑）。

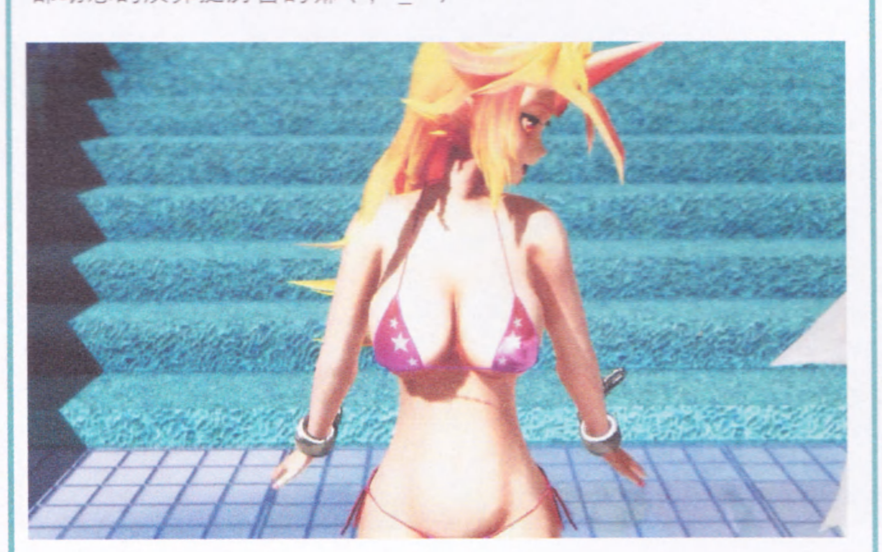




【MMD】まっさらブルージーンズ 姉御&藍様【東方】

番号：sm18294859 作者：videon

现在正是炎热的仲夏，所以最后再来上一段应景的福利。说到夏天浪漫，那便是阳光沙滩比基尼，穿着香艳泳衣的美少女总是令人垂涎的美妙景致。这个MMD动画用到了星熊勇仪和八云蓝两“妖”的比基尼泳装模型，内容则是以女子组合℃-ute的单曲『まっさらブルージーンズ（全新的牛仔裤）』为背景的一段舞蹈。后半还有其它几位东方角色来串场，当然也是泳装上阵啦。炎炎夏日，如此“清凉”的福利不知能否和您心意呢？要我说的话，这套模型胸部动态的演算挺厉害的嘛（;¬_¬）……







于是今回的nico专题就到这里，我们下期见（・x・）ノシ▲



MAKE AN ITASHA!YOU'RE WORTH IT.

痛车就在你身边

■文、策划 / 痛车联盟 aria ■ 责编 / 如月千华、jedi ■ 美编 /ASKI

Car otaku



第一部分：关于痛车文化

ABOUT THE PAINMOBILE CULTURE

一、痛车简介

ABOUT THE ITASHA

究竟什么是痛车呢？翻一下日本俗语词典我们可以得到这样的解释："贴有动画或游戏角色的贴纸的车即为痛车"。而痛车拥有者基本都是御宅，而其多以美少女角色做装饰，故宅车和萌车的叫法在日本也很普遍。日本对御宅有死宅（キモタ）这样的差别用语，却没有将痛车贴上"恶心"的标签。

痛车起源是暴走族的违法改造车辆，而当时多用意大利车（イタリア车），略称后误字换当便成了痛车(イタリア车 -> イタ车 -> 痛车)。早在 1970 年代，就出现过贴有当时的摇滚歌手矢沢永吉的标志"E-YAZAWA"的改造车。而现在大家熟悉的痛车在 90 年代后才产生。

『魔卡少女樱』播放后，小樱人气急上，作为"俺の嫁"代用物抱枕出现，让"女朋友"座上副驾驶席四处兜风成了时尚。2CH 的 CC SAKURA 版晒妻大会不断。当然既然目的是晒妻，让更多人看到才是最终目的，于是不再局限于抱枕带出家的御宅们便开始对车体动脑筋。



既然当年『头文字 D』流行时，有藤原豆腐房捏他改造，这次为了自己的“妻子”，当然是不光标志，而是将角色整体痛上车。

粉丝们的疯狂和热情便是企业的商机，这种时髦值满点的创意被大量用于广告业。公交、铁路车体全面痛起，动画新番周边宣传一出，感受到优越感和社会认同感的阿宅们各个拍照摄影，上网宣传。这种低于电视广告，但效果超群的宣传效果得到动画业界的普遍认可。当时比较大的话题如 2001 年 11 月的『阿兹漫画大王』和 2002 年夏的『心跳回忆』。这两个都被痛上了电车，一下子动画漫画游戏铁道宅一网打尽。看着这些宣传用车辆，产生我也来一发心情的不在少数。

二、痛车文化的扩散

SPREAD CULTURE OF THE ITASHA





▲玩家们在『Forza Motorsport 4』中设计的痛车

2007 年可谓是痛车爆发年，其势力不断扩大，5 月 24 日赛车游戏『Forza Motorsport 2』在 X-BOX360 平台登场。其新搭载的特别车辆喷绘系统使得脑内假想痛车，能更简单快捷地向别人展示。一时 NICONICO，youtube 上自制痛车投稿无数，使得痛车一词广为人知。其后『首都高バトル 01』等赛车游戏也纷纷加入痛车要素。另一方面，青岛文化教材社也不失良机，在 11 月 20 日推出了第一弹痛车模型。以马自达 FD3S RX-7 名车为原型，再配合上年热播的凉宫春日使得该款玩具瞬间售空。

而平面媒体刊物也同样是在 07 年爆发，由 SOFTBANK 首当其冲发售了刊载大量痛车写真的『痛车之路 2007』。之后，于 08 年 3 月 26 日，由艺文社主宰的第一本痛车杂志，『痛 G』创刊，至今已发行了 13 期。

游戏模型杂志出尽风头，赛车当然不让，Studie GLAD Racing 让宝马 Z4 披上初音 MIKU 的外衣，并且获得了国际汽车联合会公认。这也是美少女型痛车获得国际认可的首例。

尽管之前有 autosalone 和萌车 meeting，可是真正成规模的痛车展示会还是艺文社痛 G 主催的“痛 G 祭典 in 台场”。500 台痛车聚集于此，其中 Super GT 参赛用痛车也来此助兴。事后网络、报刊、杂志争相报道，痛车自此便成为大众所熟知的文化现象。



三、痛车文化在中国的发展

ITASHA IN CHINA

痛车文化在御宅世界的冲击波，在天朝这片神奇的土地上不产生新的涟漪是不可能的。2010 年 1 月，三位痛车爱好者——佛山的“蓝青”和上海的“Aria”、“梦境”3 人在经过协商和探讨后成立了痛车联盟。目前，“天朝痛车联盟”痛车数量目前大约在百台左右。就魔都方面来说约有近 20 辆常在痛车。痛车联盟的成员全都是对 ACG 充满热爱的年轻人，当然不光是宅男，也有不少妹子车主在这个大家庭中。

不得不说的是，曾有人质疑过痛车图片的版权问题，这里要澄清一下，“痛车联盟”不是任何商业组织，他们从不贩卖各种“痛车贴纸”。也不是类似于车友会一样性质的公会组织。他们不会像一些二流淘宝商那样量产通车贴纸到处贩卖，也不会接受别人给予的订单，所以不存在盗用版权的问题（近来发现很多车友委托一些淘宝店制作通车贴，后被秘密大量复刻侵权贩卖。中国有，日本也有。自己辛苦设计的东西，被黑心厂家寝取量产贩卖。而中国版权意识薄弱痛车又是灰暗地带更助长了其气焰）。

痛车联盟的痛车全都由大家自己设计自己想办法并且与痛车联盟内的伙伴们商量，来解决各种难题。这种全程 DIY 便是这个组织痛车的精髓所在。独一无二的华丽痛车与完美的贴车技术，这就是这个组织所追求的。

可惜在天朝这个神奇的国度，总有那么些不顺心的事，好比天朝的痛车联盟没有办法像日本痛 G 祭典一样举办全国范围的聚会。因为中国实在太大，若根据地缘以上海为心脏，广州到上海的距离是 1774 公里，成都到上海 2100 多公里，北京到上海 1262 公里。再加上不像日本的痛车商业化那么成熟，没有资金和赞助的支持，很难搞一场全国范围的大型“痛车展”。而以城市为中心的小范围痛车展也有各方面限制。

虽然有些同人展会会邀请痛车联盟一起来助兴，但目前没什么展会作为宣传主卖点，所以大多展会不但无免费泊车位，有些甚至连停车点都没有，参加此类展会只能边开边停和交警玩捉迷藏，稍离片刻逛下展会回来就见罚单一张上车窗。

再来中国的车检也严于日本，日本只要不做违法改造就能通过，而中国只要大面积贴花，就有危险，并且没有量和度的具体定论。新车两年一次车检必须将痛贴全部撕掉。故在中国痛车前得算好时间，尽量不要车检前才痛，不然只有忍“痛”割爱了。



第二部分：痛车制作秘籍！

HOW TO MAKE A ITASHA

想拥有一辆痛车，首先你得拥有一辆车（废话－－）。而有了爱车之后如何使她变成痛车，而且是一辆好看的美观的痛车，这是一门学问。非常感谢以下由天朝痛车联盟为我们带来的痛车制作步骤以及多年来总结的经验。

一、设计

DESIGN

万事开头难，空有车子，没有好的 idea 与素材就不可能有好的痛车出现。

先说素材图片，一定要有适当的分辨率，不要求高清但至少在放大到车身大小时没有马赛克，图片可以去网络上找、去问画师索要、还有就是重绘临摹。比如说，选中的如果是同人画师的图，一般会去询问是否可以用图……如果得不到同意的话那就 pass。

之后还要记得把自己的车拍下扫入电脑，侧面，正面，背后等要痛的地方做特写。拍照时一定要蹲下（特别是侧面的照片）且要离车有一定距离，不然会有广角畸变透视变形等问题，从而导致大小方面难以测算。

然后就是把素材通过 PS 加工（去背景等一系列复杂的图片优化工作），最后合成在车子的平面照片上，配以拉花。设计上可以参看相关作品的公式书，例如热血萝卜类作品，用一些能体现未来机械感的线条来勾勒；萌系的可以用到樱花、猫爪、丝带、QB 之类；而"治愈"系的还可以用飞溅的液体来体现。当然这个就看各自的想法了，最后加上各种赞助商的 logo、作品的 logo，按照理想的摆放，一般就可以了。

带有背景的图和带有羽化效果图，都是痛车一大忌讳，因为边缘始终是贴纸，会给整体效果带来很唐突的感觉，一定要经过处理才能用。

中国市场上能作为痛车贴用的贴纸只有两种：适用于雕刻机的单色纸，和能印刷图片的户外写真纸。值得注意的是雕刻机能用的单色纸只能是纯色，不能含有渐变。而户外写真纸虽然能做到的是色彩鲜艳，渐变，但是使用的话在裁剪时边缘要处理好，不然边缘明显会有一种狗皮膏药的感觉。

当设计差不多完稿之后就是量尺寸和选材的事情了。量尺寸可以按照设计图去量，然后在车上脑补出图片覆盖的范围。最后就是出图与打印了。





二、贴车

PASTE

终于到贴纸上车了，痛车联盟的 Aria 建议这个步骤还是自己来做比较好，比较有成就感。这个过程主要就是看耐心，一般制作都会花上至少 1 天时间。若不是自己来做，就需要找车贴店了。车贴店的弊端就是要么就是价钱过高谈不拢，要么做得马虎敷衍了事。由于大多数车贴店都没涉及过这个领域，比较接近的是全车改色，在一般大城市 4000-5000 元人民币全车贴纸，就算是一个引擎盖或贴车顶也是 100-300 元人民币。

需要的工具有：
喷壶、刮板、烤枪、笔刀、剪刀，其他的小工具看情况用。

制作的详细过程如下：

一般大面积的都会用水贴的形式。首先用喷壶喷上混合过洗洁精或者沐浴露的水。比例大约是 1：200。然后把贴纸贴上去，达到可以轻松撕下来重新定位的效果。然后就是耐心的把贴纸背后的水刮出来，这样贴的优点是不会有气泡。而贴的时候注意尽量不要有水泡，留下水泡也不用太担心，过了一段时间会自动消失。

然后用烤枪加热烤干。遇凹凸的表面更是要加热纸，让纸有一个拉伸的程度，以达到包裹车面的效果。车体边缘最好能包裹进去，例如门的侧面啊，引擎盖的下面边缘啦，那种地方比较容易吃灰，容易翘起来。接着就是耐心的烘干，切记勿使温度过高不然容易反翘，最好的方案就是等边缘几乎都干透了再烘烤。制作完了之后，晾个 2 天，如果有反翘的情况，属于正常现象，一般多多少少会有一些，最后在高温烘烤一下即可解决问题。发生这种情况，大多数是因为灰过多，使其背胶的粘性减弱。

只要不是特别差的户外写真纸，颜色可以保持几年（不过车检也就是 2 年一回），可以放宽心撕下来小心点一般是不会伤到车漆，周围会有泥土渗在缝隙里形成的一圈"印子"用手一撮就会掉下，所以请放心。



痛车展示：

ITASHA SHOW

睿翼［车主：小小龙儿］

Aria：这是我至今为止尝试过的最大面积的雕刻，制作起来很艰辛，总计 3 人花费 14 个小时，也是雕刻能用到最大效果的诠释了。





翼神［车主：nijino］

Nijino：我始终认为优秀痛车的设计，选好了图就成功了一大半，因此每次在选图上都要花费很长的时间。由于一直对校服版的早苗十分喜爱，更何况画师笔下的早苗萌得实在让人无法割舍，所以本着普及的精神毅然决定了这次的主题。

设计上本来是想营造比较可爱的气氛，但是考虑到车型偏运动于是又修改成赛车风格。拉花在沿用上一次设计的同时颜色做了适当调整；引擎盖上的改色膜及前门使用人物特写都是首次尝试；车上贴的各种 LOGO 则多是实际在使用的。虽然被一些人吐槽说赛车风做得还不够彻底，不过实际效果算是比想象中的好一些，基本上把我能想到的点子都用上了，在做完之后有一种燃尽的感觉……_(: з 」∠)_

骐达［车主：Railway］

Railway：前一辆车痛的是『muvluv』，一个小众 GALGAME（最近播放的『muvluv alternative total eclipse』是其外传），该游戏在国内名气不高，在日本其实有着非常多的粉丝，cv 阵、机设、剧本、演出都可圈可点，强烈建议有一定日文能力的朋友去装来玩玩。因为前一辆车痛的是比较冷门的作品，为了吸引眼球，这次就考虑上热门作。当时『罪恶王冠』只播到一半不到，剧情展开也还未过于狗血，加上女主也比较符合我的胃口，因此就决定是她啦！当然为了吸引眼球，但又不能太下限，选图还要考到与车身的整体效果，最后和设计者选定了三张图。恩，有胸有臀，那就可以啦！

设计者 Twiliminal：由于是黑色的车子，很多素材都使用不了。细心的朋友可能已经发现了车上 3 张图我都重绘过了。有换脸也有换嘴。羽毛根据车身流线摆放更能体现动感。颜色搭配也能比较漂亮。









思域［车主 :yoyo］

yoyo：最开始想要的主题就是 EVA 和 MF，还比较偏向 EVA 一点，因为车子是奇怪的紫色 233，所以第一想到的就是 EVA，不过已经有莫古利同志在先了～图也没有 MF 的漂亮，再来实在太爱 Sherailwayl 了，女神 >< ！因为是新人跟没头苍蝇似的，而且 Twiliminal 对我的奇怪紫色颇有兴趣，鼓吹 MF 主题～ 233 ～于是就敲定了 MF。

设计者 Twiliminal：其实本来只想做兰花的那一边的。我是兰花党 0v0……结果顺势就给做完了。以华丽可爱的印象为主，车主是姑娘，所以我使用了这样的大胆设计。由于车身是紫色，所以以黄色的大块面（兰花的手机？）为铺垫。结果貌似还不错～？



GTI［车主：Twiliminal］

Twiliminal：本来是『企鹅罐』的痛车，因为发生了点意外一不小心就变成『天元突破』(I like it!) 的尼娅了 0v0 ！。配合改装后的轮毂降低的车身，整体采用了比较有视觉冲击力的设计，（天元的 logo 很好用啊～）橙色和绿色其实是我无意中配色配到的。绿色的纸尝试了新的透明材料，作为一次试验，相信以后能发挥更大的作用。





睿翼［车主：血舞枫叶］

血舞枫叶：之前看了友少轻小说，就喜欢小鸠这个角色。然后动画化以后就开始各种找图了，动画里小鸠的出场戏份各种少，然后一直拖了几个月才找到图把红魔城换了下来。MikuPop 因为也是变态 loli 控，从百忙之中抽出时间来做好了设计图，设计图出来以后基本没什么问题就直接上了。（￣∀￣）

设计者 MikuPop：YO~YO~ 切克闹～黑喂狗～，接到血舞枫叶少爷的招待状之后，立马开始了设计作业，基本上就是参考资料（轻小说插画、公式网站、周边产品）——准备素材（图站、扫描本、重绘）——构图设计（Photoshop）——效果预览（效果图）这样的过程，习惯性根据原作的风格去构思，包括整体用色、素材的搭配、文字样式什么的，于是就成就了这么个大圆设计（给跪）。



Polo [车主：咲夜の肥皂]

咲夜の肥皂：痛车一定要自己参与到过程中间去才有痛的意义。虽然不是每个人都有能力全程制作，但我觉得车主至少要有自己的意见，"嗯，我比较喜欢这个图案"，这样会给设计者以很大的帮助。"我想要个痛车，痛什么都可以"，这就跟"今天晚上吃什么""随便"一样没有任何意义。自己在痛的过程中也得到了不少人的帮助，画师 ideolo 也很爽快的找到了原画给我，在这里再次感谢他啦！再提一下如果你想痛车而又找到中意的图的话，请务必询问一下原画师是否可以使用，会得到额外的帮助也说不定哦。



飞度 [车主：素木子]

素木子：和预定的计划不同，最后因为一个妹子的关系，搞成了现在这个设计，前后从设计到贴就花了一周时间，由于执着于赛车风，导致可能会有比较凌乱复杂的感觉，但是看习惯就 OK 了，自己感到唯一不足的地方就是后窗赛车拉花没有贴到位，太靠后了，人物直接挡在拉花上导致看不出来。这也是以后要注意的地方。



凯美瑞 [车主：双树]

双树：最初觉得自己的车型比较商务又是黑色，走萌系路线先天有些不足，主题选定怪物猎人，就想做一部霸气的龙车，一侧用雷狼龙一侧是轰龙，但是矢量图实在太坑爹 _(:3 」∠)_。后来 Aria 给了我一张猫车设计图，意外的萌动了一颗基佬的心，太棒了，就决定是它了！









▲日本阿宅的痛车



对先驱者们的小采访

INTERVIEW OF THE CAR OWNERS

在贴车时候常常遇到的困难是什么？

Aria：最大的困难就是时间……每次都是时间不够用。最后总会草草了事的感觉，所以制作的时候还是时间充裕一点比较好，一天不够就二天完成。能有一个安逸的环境，耐心做完也是很重要的。

最麻烦？最麻烦的就是爱不够……

设计痛车有什么难点可以跟我们说说么？

Twiliminal：难点啊。材料有限制是其一，可行度是其二。

关于材料的限制，所以设计的过程中很多方案都不可行，一定要自己参与贴车的过程才能体会到的。转印膜的用法等等，都是在设计时值得考虑的再说说可行度的问题，和之前一样，在设计的时候如果不考虑贴车上的可行度，也是不行的。这两点都需要亲自做过有过经验才能体会。

接下来就是素材的处理。图片要去字，补图，高清化，矢量化，重绘，根据需要改动各部分细节甚至颜色等等。我觉得，精细活处理好了做出来的痛车才能有好的效果。

对于痛车设计，最重要的是什么呢？

Twiliminal：其实。个人觉得，只要能和车子配合的好就是最重要的，配合车身流线的构图，与配合车身颜色的搭配，更重要的是配合车子特性的选题。

比如，你在一辆很激进运动的车上选择贴萌系治愈系题材的拉花等等，肯定是有违和感的。当然，最重要的还是要有爱。



最后。痛车就在你身边，翻完这次特别企划，你对痛车有了新的了解与认识了吗？▲

银河歌姬 May'n

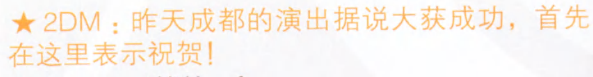
ROCK YOUR BEATS 杭州专访

■记者、翻译、摄影：Akira 责编/Jedi ■美编：ASKI

2012 年的国内演出市场可以说是盛况空前的一年，不仅大量的知名歌手前来国内参与各种活动举办个唱，就连以前一直很少出现的声优们都纷纷登陆国内，让粉丝们大呼过瘾。

而这其中，近年来一直非常关注国内市场的银河歌姬 May'n 更是将自己的亚洲巡回带到了中国。全国四城市的巡回演出可以说是头一遭，而本刊记者有幸在杭州站的演出之前专访到了这位国内人气极高的歌姬。





★2DM：昨天成都的演出据说大获成功，首先在这里表示祝贺！

▲May'n：谢谢～！

★2DM：May'n 已经多次来到中国了，昨天应该是你第一次到成都。能告诉我们一下成都之行有何感受吗？

▲May'n：首先这次的中国之行之后还会前往北京和上海，在四个城市举办 LIVE。能和许许多多的中国歌迷们相遇真的是非常让人激动。昨天成都的 LIVE，和以往每年的演出相比能感受到观众们更为火热的热情。

★2DM：May'n 在中国也举办了很多场 LIVE 了，而昨天的成都 LIVE 应该是你第一次在中国的内地城市举办的演出。那么和在沿海城市的 LIVE 相比有什么不同吗？

▲May'n：实际上昨天有机会和大家交流，有很多人说"等了四年终于等到了！",也有人说"终于能见到 May'n 了！"。有种大家等待了非常久的感觉呢。

★2DM：那么能不能说一下成为歌手的契机是什么吗？

▲May'n：3 岁的时候，在电视上看到了安室奈美惠的表演，于是就也想成为像她那样在舞台上载歌载舞。这就是我成为歌手的契机。

★2DM：3 岁就有了这样的志向啊，那之后有

没有参加一些比赛和甄选会呢?

▲ May'n：有的。3 岁开始就不断地在参加各种比赛，而 9 岁之后就出席了很多的甄选会。

★ 2DM：那作为一位歌手，对自己影响最深的人是哪位呢?

▲ May'n：嗯～应该还是当初让自己萌生了成为歌手念头的安室奈美惠吧，直到现在对她还是非常的崇敬。不过，现在作为一名歌手在各地活动，能让自己感受到音乐最最闪亮的灵感的瞬间还是在 LIVE 上和歌迷们相见的时候。所以说歌迷们一直给予了我非常大的影响和无穷的动力。

★ 2DM：能被众多歌迷喜爱真是非常幸福呢！那么 May'n 也经常会参与歌曲的创作，不管是作曲还是作词，你觉得其中最困难的事情是什么呢?

▲ May'n：啊～我现在让大家听到的自己创作的歌曲基本上都是自己真正的人生经历和心境。今后渐渐也会写一部分是融入了自己幻想的内容。为此会去读很多的书，看很多的电影，但是要描绘这种幻想的世界的确还是非常困难的。

★ 2DM：May'n 在自己众多的作品中最喜欢的歌曲是哪一首呢?

▲ May'n：嗯～～这个问题让我非常犹豫呢。在全世界各个城市游历，最初让我感受到音乐可以让世界合为一体的是『钻石裂痕』。而且对我也是非常重要的一首曲子。特别是中国的歌迷们都唱得非常好，让我很惊讶！

★ 2DM：果然是这首啊！那有没有什么曲子是让 May'n 觉得唱起来比较困难的呢?

▲ May'n：嗯～～比如说特别快或者特别高的那种曲子会觉得比较困难，但是呢，自己的歌曲每一首都是非常重要的。

★ 2DM：平时的话 May'n 会去看看动画或者玩一些游戏吗？特别是那些自己担任歌曲的作品，比如现在正在播放的『加速世界』。

▲ May'n：当然会看的。

★ 2DM：我们知道 May'n 之前曾经在 nico 上主持过一档叫做“电波研究社”的节目，其中有没有一些有趣的故事和大家分享一下呢?

▲ May'n：有趣的故事啊～我在这个节目上一直介绍动画和游戏的有趣的地方，“啊，下次一定要看这个动画”抱着这样的心情在这个节目里不断学习。

★ 2DM：那在和许许多多的嘉宾交流过程中，有没有谁给 May'n 留下的印象比较深刻呢?

▲ May'n：和许多前辈一起录制节目，反之也有和许多比我年纪小的人一起，总觉得自己需要更加努力才行啊！而说让我印象最深的，是让我忘记了自己是节目的 MC 而像个粉丝那样“哇”地叫起来的是宫野真守先生。在作为嘉宾参加的时候非常的风趣，一直在那边哇哇地笑个不停。

★ 2DM：最后请 May'n 给中国的各位读者说点什么吧！

▲ May'n：好的！非常感谢大家一直以来热情的应援，这次在中国的四座城市举办 LIVE 真的很高兴。明年世界巡回开始的时候会努力在中国更多的城市经行表演，希望大家届时一定要前来哦～！

结语 Conclusion

因为各方面的原因，这次的采访略显简单仓促，也有许多想问的问题因为时间的关系没能问到。而与舞台上爆发力十足的 May'n 不同，日常生活中的她给人更多的是一种亲切可爱的感觉。在之后的 LIVE 上我们能感受到她正努力摆脱银河歌姬这一单一形象，竭力展现出属于“May'n”自己所独特的一面来。希望今后我们能在舞台上看到一个全新的属于“May'n”的全新形象。▲





萤火虫动漫嘉年华 石川智晶与飞兰专访

■ 记者 / lodoss ■ 助手 / 马沙 ■ 翻译 / 无邪
■ 责编 / 如月千华、jedi
■ 美编 /ASKI

ISHIKAWA CHIAKI & FEIRAN' INTERVIEW IN GUANGZHOU

7 月广州的萤火虫动漫游戏嘉年华，盛情邀请了两位人气歌姬到场，她们是“少壮派”的飞兰和“实力派”的石川智晶。她们分别在 14 日和 15 日举行了 mini live，而在活动期间本刊也有幸分别对两位歌手进行了专访。文本里我们先接介绍并报道两位歌手的活动，再一起看看采访的内容吧。

歌手介绍&LIVE报告

SINGERS & LIVE

首先我们对两位歌手做一个简单的介绍吧。

先说石川智晶。她原名石川千亚纪，自小参加了教会的唱诗班而为其清亮的嗓音打下了良好基础。多才多艺的她曾为多名日本动漫歌手和艺人作词作曲，与梶浦由记的组合 See-Saw 更是最为国人所熟悉。02 年作为『机动战士高达 SEED』第一首 ED 曲的『あんなに一緒だったのに』，伴随高达 seed 在国内的红火而脍炙人口。自后演唱的『.hack』系列的游戏和动画演唱多首歌曲也受到不少动漫迷的关注。See-Saw 组合停止活动后，近年再次凭着动画『机动战士高达 00』ED 曲、『神样 DOLLS』OP 曲以及『战国 BASARA3』OP 和插入曲回到大家的视线中。目前以石川智晶的名义成为 MS Entertainment 经纪公司的旗下艺人。

然后是飞兰。与老道的石川不同的，她是最近几年才爆发出实力和人气的新进歌手。她音乐学院声乐科出身，同时兼具演唱和舞蹈功底的两栖型歌手，因此在表演中往往动作感十足，出道时因喜欢中国“兰”字而命名为飞兰。她以演唱成人游戏『桃华月惮』的 ED 曲开始正式出道，以『CANAAN』OP 曲、『圣痕炼金士 1、2』OP 曲和『未来日记』OP/ED 曲多为国内动漫迷熟悉。近年多次在日本大型演唱会 ANIMAX MUSIX 和 Animelo Live 出场演出，也为不少国内动漫迷所称道。目前为知名歌手佐藤裕美担任社长的株式会社 S 的艺人兼金牌歌手。

本次活动中，14 日飞兰除了演唱了『机动战士高达 AGE』的 ED『White Jstice』满足新世代高达 fans 外，还有『未来日记』OP\ED、『CANAAN』OP『mind as Judgment』、『圣痕炼金士』OP『Errand』，更有本季新番『无赖勇者的鬼畜美学』OP『Realization』。舞蹈演员出身的飞兰用动感的舞姿，为大家带来不同的表演视觉，而会场上除了国内观众外，更有日本死忠 fans 专程从日本赶来，在台下展示正宗日式应援动作，也令有留心到的观众 大开眼界。

而 15 日石川智晶更是可以用“人山人海”来形容，唱过多部高达和其他知名动画游戏歌曲的石川一出场就已经人声雷动，如果说开头『战国 BASARA3』ED『逆光』和『地球防卫少年』OP『アンインストル』只是给了大家一个热身的话，在她开始唱『神样 DOLLS』OP『不完全燃烧』的时候，全场就跟着歌曲沸腾起来，其后知名度最高的三首高达名歌一口气将气氛燃烧到顶点:『机动战士高达 00』ED Prototype、『机动战士高达 00』的插入歌『もう何も怖くない、怖くはない』、『机动战士高达 SEED』ED——『あんなに一緒だったのに』。在演唱到『あんなに一緒だったのに』这首最为人熟悉的歌曲时，成百上千的观众对歌词和节拍一致的熟练，令石川也为之惊讶，当场用灿烂的笑容向大家作出回应。

值得一提的是演唱会后两位歌手还慷慨捐献出私人物品用作拍卖，拍卖的所得全部用来捐给当地有需要的学生，以资学习。

好了，介绍和报道完毕，接下来是采访时间~





石川智晶篇

ISHIKAWA CHIAKI

2DM：石川小姐你是第一次来中国演出吧，中国给你的印象，以及这里的粉丝们给你怎样的感觉呢?

石川：这是我第一次来到中国开演唱会，没想到现场会来了这么多歌迷。然后这里真的很热。(笑)

2DM：到中国来后有什么让您的中意的东西么?

石川：昨天吃了中国菜，非常好吃。

2DM：请问您成为歌手的契机是?

石川：我的姐姐组了一个乐队，当时梶浦由纪小姐也是乐队的一员，而我则担任主唱。后来慢慢地变成我和梶浦小姐两个人，组成了一个叫 SEE-SAW 的组合，而现在是以石川智晶的身份继续着音乐活动。

2DM：作为一位创作型歌手，您在策划以及制作歌曲时，有什么秘诀?

石川：就是把自己的想法融入到歌曲中去。即使是动画的歌曲，在歌曲里面不仅要把故事本身，还要把自己想表达的东西传递出去。



2DM：成为歌手过程中有什么比较难忘的事情?
石川：最难忘的就是今天。(笑)今天来了很多歌迷，真的让我感到很惊讶，谢谢大家。

2DM：平时您会看动画或是玩游戏吗，是否接触过自己演唱的歌曲的作品?
石川：平时没有相关工作的话，都不会看动画或玩游戏。

2DM：关于接下来有什么计划，您是否考虑过来中国的其他城市演出，或者是亚洲巡回公演?
石川：虽然现在没有具体的计划，但我真的希望能够借这次机会，到其他国家去，与更多的歌迷见面。

2DM：石川小姐的新专辑是围绕"世界"为主题的，其中『The Giving Tree』这首歌是想表达一个怎样的世界呢?
石川：『幻想水浒传』是一部已有十多年历史的系列游戏作品。『The Giving Tree』是该系列作品里面的歌曲。我之前并没有为这部作品创作过主题曲，这次是收到了邀请而创作了『The Giving Tree』这首歌。在这个游戏里面，角色在将以百年为单位穿梭于时空之中，他们身处的世界在不断变化，当然100年前和100年后的世界是不一样的，但在这个过程中，他们自身所拥有的知识和关爱别人的感情是不变的。我想把这份不变的感情唱出来。

2DM：这首歌是『幻想水浒传 百年交织』的主题曲，想必石川小姐作词的时候对这部作品的世界观也有认识的吧，这部作品的世界观，跟你想表达的世界有没有相似之处呢?
石川：这首歌原本是为『幻想水浒传』创作的主题曲，但我却在『幻想水浒传』的主题中加入了自己的想法，给大家的讯息。

2DM：最后请对中国的歌迷说几句话
石川：这次是我第一次来到广州。这里的歌迷让我感到很震撼，他们十分热爱动画歌曲的世界，对我的演出也很期待。虽然在日本举办的音乐活动可以通过互联网观看，但是始终自己的身体是感受不到的。所以我想像这样，到广州、上海去开演唱会，与大家见面。



2DM：这应该是您继去年的ASL上海第二次来中国吧，对广州这座城市的印象如何呢?
飞兰：最让人印象深刻的就是这里的东西很好吃。

2DM：请问您成为歌手的契机是?
飞兰：幼儿园的时候，"将来的梦想是什么"填的是"歌手"，从那以后成为一名歌手便一直是我的梦想。

2DM：大家都知道您也经常演唱自己创作的歌曲，特别是在专辑中；演唱自己创作的歌曲时有什么特别的感觉吗?
飞兰：自己作曲的话，为了能够加入更多即兴表演的元素，我的旋律会尽量做得更便于演唱。

2DM：请您说说成为歌手过程中遇到的难忘的事情，或者是给予自己帮助最大的人。
飞兰：最近能够参与高达系列这样历代传承的经典的作品，我感到非常高兴。而为我作曲、



ISHIKAWA CHIAKI & FEIRAN' INTERVIEW IN GUANGZHOU

编曲的 Elements Garden 的各位，他们在工作上给了我很大支持。

2DM：飞兰这个艺名，有什么特殊的含义吗？
飞兰：Elements Garden 的成员上松先生为我起了这个名字。开始的时候想用“飞 X”，后来想要一个漂亮的名字，便选了“兰”字，让人联想到兰花的形象。

2DM：平时会看动画或是玩游戏吗，是否接触过自己演唱的歌曲的作品。
飞兰：当季新开播的动画都会尽量地去看。自己演唱的动画都有看，游戏也会玩。

2DM：在舞台上的飞兰是力量十足，舞台表演非常热烈的歌手，但每次 MC 流露出的却有一点少女情怀，有些害羞。现实中您的感觉是怎样的呢？
飞兰：MC 那时的我便是现实生活中的我。（笑）

2DM：关于接下来有什么计划，您是否考虑过来中国的其他城市演出，或者是亚洲巡回公演？
飞兰：虽然现在还不清楚会不会有这样的计划，但是为了能够在更多的地方开演唱会，我会努力的。

2DM：您的社长佐藤裕美也是一位有印象力的歌手，请谈谈您对她的印象。
飞兰：当然，无论作为社长还是歌手，我都十分尊敬她。我最欣赏的是，她十分擅长从 MC 到演唱的转换，还有她的歌。她的演唱充满了感情。

2DM：最后请对中国的歌迷说几句话
飞兰：我会努力，希望能够常来中国开演唱会，今后演唱更多的动画、游戏歌曲，请大家多多支持！谢谢！



结语 CONCLUSION

虽然经过一路上的颠沛，但是两位歌手在采访的时候都不约而同地此次在广州的表演感到高兴。第一次来到广州演出的飞兰对广州美食赞不绝口的同时，也表达了希望能在国内更多地方开演唱会的愿望。而之前多次在香港演出，现在第一次深入内地的石川智晶，虽然领教到广州气温的厉害之处而有所劳累，但真切地感受到现场观众火热的热情，更令她非常震撼，回到日本后的她更是为了加强与国内观众的交流，专门在新浪微博开通了帐号（石川智晶 chiaki）……让我们期待今后有更多与她们近接触的机会吧！▲



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自 :『幻想乡旅游手册 G』
作者 :Sam 出品 : 崩坏一番工作室 提供 : 崩坏紫
http://hi.baidu.com/ 崩坏一番工作室 /home

■文 / franniss ■责编 / 如月千华、jedi ■美编 / orangec

幻想乡最重要

Secrets of Yukari



的贤者

——八云紫的境界一次设定考

对八云紫这个角色的深切爱恋，是东方爱好者们最常见的倾向之一。就笔者看来，大家喜欢八云紫的理由可以很多：对金发女性角色的喜爱、对贤者或长者的崇敬、对贵妇人御姐形象的喜爱、恋母情结、表演华丽的弹幕结界、气质优雅、博学强大、具有神秘莫测的角色背景以及在不同作品里，服装从西洋风到东方风的巨大转变。

一些较为深入的观点认为，八云紫是理解认识幻想乡最关键的角色。此外，阅历广泛的爱好者也发现，八云紫的设定所体现出的时空观点与美式作品风格类似，展现了一些天文学观和物理学观，这使得神主的作品拥有超乎同辈创作者的潜力。在他们眼中，或许神主这个人在风格套路上，和其它日本创作者有很大不同。

关于八云紫，遗留下的未解之谜相当之多。大致有这些："八云紫"这个名字的意义是？小泉八云和八云紫的关系是？神主CD系列故事中的角色，玛艾露贝莉·赫恩（マエリベリー・ハーン）与八云紫的关系是？八云紫为什么在一些二次设定中，总是自称17岁？她可以产生空间裂缝，还可以进行时空穿梭，其原型到底是一种什么东西？八云紫符卡中常见的"境界"一词的含义是？八云紫与克苏鲁神话是什么关系？八云紫又和源氏物語是什么关系？八云紫和蜘蛛是什么关系？

八云紫的姓名
Name of Yukari Yakumo

虽然在很多东方爱好者眼中，八云紫姓名由来是一个"没有定论"的问题，但事实上神主给出过定论。这个地方是在『東方香霖堂 ~ Curiosities of Lotus Asia』第二十五话（新第十六话）"八云立之夜"这一话里。

文中指出，八云紫的"紫"是彩虹的最外侧的颜色。彩虹是雄龙与雌龙经过的道路，以两个环为一组出现，各自的外侧都是紫色。彩虹出现时，大多仔细看的话会发现比较清晰的内侧的虹和淡淡的外侧的虹。而两个虹的颜色排列是不同的，这一点鲜为人知。内侧的虹自下而上分别为紫、蓝、青、绿、黄、橙、赤；外侧的虹则自下开始以赤至紫的逆顺序排列。也就是说，如果把两个虹合在一起看的话，便是自下开始由紫转红，再由红转为紫这种样子。虹与天空的境界必是紫色。

八云只取言词的意思是"重重叠起的云"。这个说法,出处为须佐之男命的日本最初的和歌："八雲立つ　出雲八重垣　妻ごみに　八重垣作る　その八重垣を"。中文大意："八风起云涌八重云，出云建我八重垣，为了守护我妻啊，我要建着八重垣，我可爱的八重垣。"从结论来讲，八云紫这个名字，跟表示境界意思的名合在一起即为"把神明关在里面的坚固的围墙"的意思。

正统标准的解析中，八云紫的"八云"要



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『藤壶物语：风神恋想 & 妖樱绮谭』
作者：铃兰　出品：枫叶の坑　提供：烟君
http://hi.baidu.com/ 枫叶同人坑 /home

合成同一词理解。“八云”与“出云”在上述和歌中同源，意指出云地方，位于日本中国地方北部的岛根县，是日本古文化的发源地之一，古称出云国。在『古事记』和『日本书纪』等古籍里，有很多关于出云国的神话传说，又有神话之乡的美称。『东方妖妖梦』附带的文档『幻想乡风土记』这一文学形式，即参考『出云国风土记』在内的现存五部风土记。

在同个故事后，“八云立之夜”还提到“八”的含义，指出人名中数字是有寓意的。之所以不是“九”，而是“八”，是因为“九”往往代表无限，而“八”代表很多很多。在『古事记』中，有男女一对的神明，叫做八衢比古和八衢比売，他们也是守护乡村的结界之神，被认为是八云紫的设计参考原型之一。“八”的八卦，一直延续到后文会提及的八云紫与八意永琳。

关于“紫”，熟悉日本古典文学的东方爱好者，往往会想到『源氏物语』。带“紫”这一高贵颜色符号的重要角色，若紫，紫姬、紫夫人，紫之君，紫之上，这些称谓均指同一人。“紫”这个名字来自于『古今集』里的一首和歌“不识武藏野，闻名亦可爱。只因生紫草，常把我心牵”，委婉地表示了紫之上是源氏的初恋、疑似正夫人的地位。当然，作者紫式部的名字中也带有紫。可想而知，在日本爱好者眼里，“八云紫”的名字会带有什么印象。『源氏物语』中有一章叫做“云隐”，没有内容，特别神秘，给读者留下了巨大想象空间。有一种说法，这没有内容的“神隐”了的一章，实则是主角光源氏之死。与八云紫角色相关的解析中，关于她能力带来的“神隐”现象，也颇具神秘性?

八云紫的境界能力

Control over the boundaries

关于“神隐”一词，大多指小孩子被莫名其妙的神或超自然事物，给隐藏了起来。国内动漫爱好者第一次接触这个词，大约是因为动画电影『千与千寻的神隐』。在『东方妖妖梦』的角色设定中，也有“神隐”的描述：偶尔会有人类混进幻想乡，也是由于紫有时扭曲境界的结果。人类所称的神隐这种现象，如果被知晓其实不是什么神明所为，只是这名妖怪少女捣的鬼的话，顿时就会失去其神秘性吧。八云紫在『东方妖妖梦』中的符卡，罔两「八雲紫の神隠し」，其中也出现了神隐字样，不是指别人神隐，而是自己消失。

这里将“神隐”的原理解释为“境界的扭曲”，而操纵“境界”正是八云紫的主要能力。在『求闻史记』中，神主介绍了八云紫的能力：操纵境界是一种能够颠覆事物的可怕能力。众所周知，事物存在建立在境界存在的根基上，没有水面，湖也无法存在。没有稜线的话，山脉和天空也无法存在吧。没有大结界，幻想乡也无法存在。假如所有事物的境界都不存在，那就变成了一团混沌。也就是说，操纵境界的能力同时也是创造和破坏的能力。在理论上创造新的存在，在理论上毁灭已有的存在。

其后还提到：在妖怪之中八云紫操纵境界的能力足以同神明对抗，是最危险的能力之一。她还能将空间割开，瞬间移动到任何地方，或者只移动身体的一部分。不仅仅是物理性的空间，图画之中、梦中、故事之中等等，都能移动到当中去。她还拥有超人般的头脑，尤其善长于数字。因为活了很久，无论是知识还是经验都十分丰富。

不过根据后文，八云紫是不是妖怪还要打个问号：不可思议的是，这只妖怪极少袭击人类。不袭击人类的妖怪不是妖怪，她大概是在别的哪儿袭击吧。因为能自由出入外面的世界，所以有可能是在外面的世界。有传言说外面世界的妖怪有来幻想乡玩的。说不定她在白天、冬天睡觉时，人是在外面世界。也有种说法紫的梦就是外面世界。

『求闻史记』这个传言，让梅莉和八云紫有了联系。后文还说道，幻想月面战争骚动是千年之前的事了。妖怪们通过湖面上虚与实的境界前往入侵月球。虽然聚集了大量妖怪，不过面对月之近代兵器以惨败收场。至此之后，妖怪们就很少再去入侵不属于自己的领域了。因为这骚动，人类之间也知道了这只境界妖怪的力量。而CD『大空魔术』的故事中，由于梅莉和莲子没钱做宇宙飞船去月球玩，她想到了一个办法玩弄虚实的境界，通过照映在湖面上的月球的倒影去月球——这两种方法十分相似。

当问及梅莉和八云紫的关系时，神主提了一个人——拉夫卡迪奥·赫恩（Lafcadio Hearn），这是小泉八云的原名。熟悉日本文学的爱好者一定知道，很多新人提到小泉八云，却不知道这是个外国人——只看名字是十分容易把他当成土生土长的日本人的。实际上，小泉八云出生在希腊，后而归化日本。笔者认为，梅莉与八云紫共同参考了小泉八云：梅莉的姓



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：「新月花冠」
作者：広哉 出品：绯色永恒 提供：HarukaCon
http://blog.sina.com.cn/isdoujin

氏，与小泉八云原姓同为赫恩。八云紫的姓氏与小泉八云现姓同为八云。但这两个关系并不并列——推想顺序为：出云和歌，八云，八云紫，小泉八云，拉夫卡迪奥·赫恩（小泉八云原名），玛艾露贝莉·赫恩（梅莉全名）。要说这种相互联系的思路，其实东方 Project 的一次设定的考证里不少，只是除了八云紫这个主要话题以外，大家关注度不够，没能梳理出来作者惯用思维罢了。这是个不需要定论的问题。

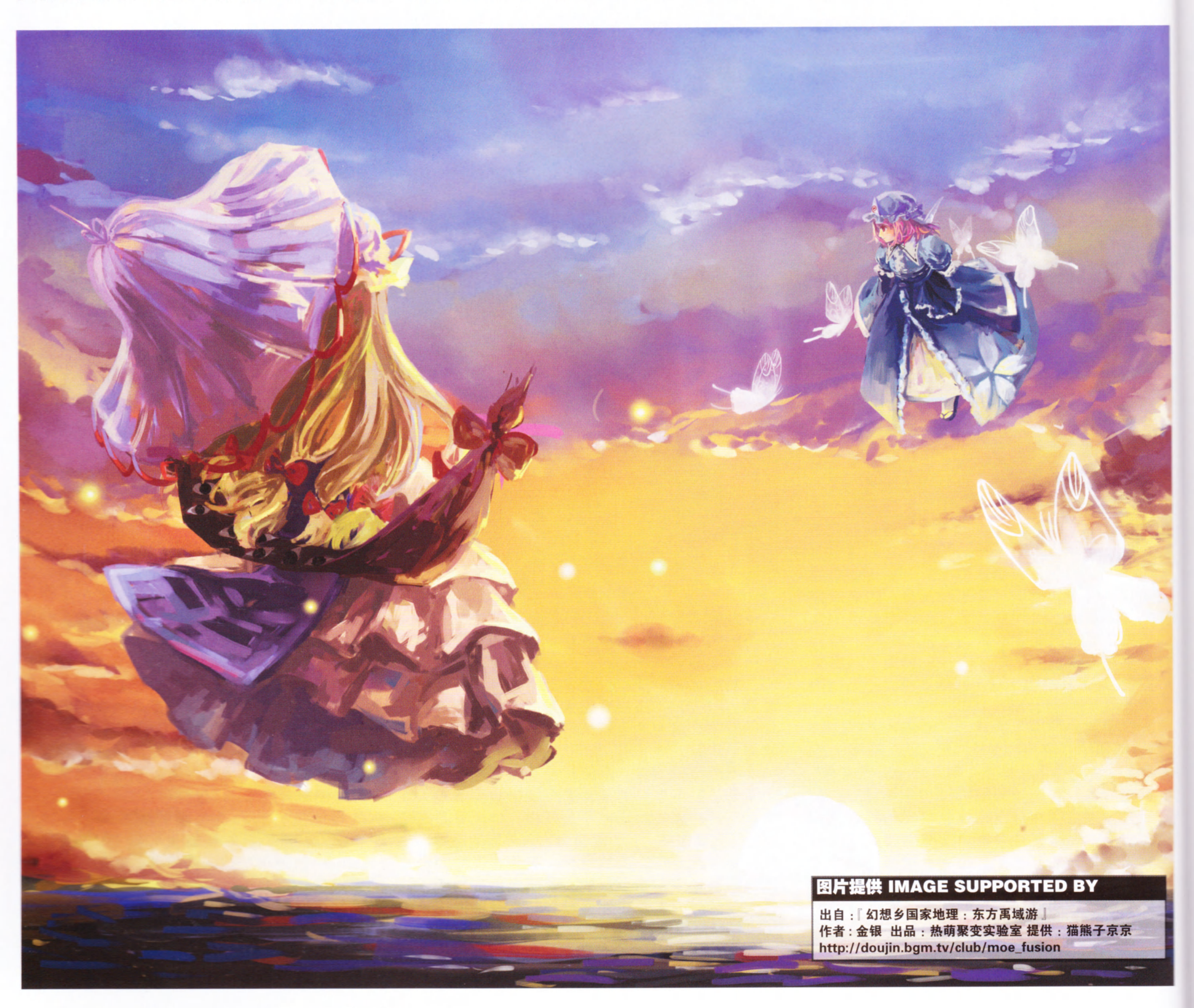
再看将梅莉和八云紫能力联系在一起的“虚与实的境界”，其中虚实的对比出自明石散人的小说——鳥玄坊系列『鳥玄坊　ゼロから零へ』：“天井の宇宙図は、実と虚が同列に処理されているんです。あの星と銀河の間に存在する果てしなく深い漆黒の暗闇を見て下さい。”明石散人也是神主设定参考来源很多的小说家。在『求闻史记』中，一个纸条记述了“嗯，这是一种新见解呢。醒后一定要和莲子说说……——数百年前在迷途竹林里发现。由于当中含有许多意义不明的单词，至今解读不能。也曾想过是外面世界的人写下的，不过梦中世界又是什么意思呢？”通过这个线索，可得出梅莉与八云紫并不是一个时代，亦可否定“八云紫做的梦是现实世界”的说法。

话题回到对结界的一些额外描述：幻想乡和外界之间被巨大的结界遮断。这结界也是分开内与外的境界线。不过，因为外面世界和幻想乡在地理上是接续的，也有说法这是在持有结界的境界中，理论上创造了幻想乡这个地方。也就是说，只要境界之妖怪存在，就能创造出类似幻想乡的东西，同时也随时都能将之破坏掉。在被境界环绕的幻想乡，不知住在何处的境界之妖怪，她的存在，也成为了幻想乡成立的重要条件。

由于八云紫对幻想乡的存在意义非常抽象，以及可能带来恐怖，这个设定打破了很多日式作者设定的局限。

很多漫画爱好者马上联系到了美式漫画的概念——多维度生物，以及克苏鲁神话。例如，克苏鲁神话体系下的外来神道罗斯（Daoloth），有着与八云紫相仿的布满眼睛的空间和时空穿梭的能力，并且来自高维度。又如犹格－索托斯（Yog-Sothoth），过去、现在和未来对他来说只是一个点，这个点就是所谓“时空的裂缝”。这些联系并非牵强附会，而是大家根据相同的特征所找到的，属于东方设定爱好者们解析带来的趣味资料。也有说法，认为八云紫的原型之一可能是外神们的代行人奈亚拉托提普（Nyarlathotep），那正好可以带着兴趣看『潜行吧！奈亚子』。

在符卡表现与幻想乡设定之外，八云紫也有关于其它境界的描写。例如『东方三月精』漫画第一部——『東方三月精 Eastern and Little Nature Deity.』里，所收录的 ZUN 原著小说『月の妖精』里出现了一幕——八云紫用伞的尖端指着露娜：“你是最接近妖怪的”。“妖精与妖怪的境界”，在前几作中是隐藏的一次设定，即不能用一个字“妖”来涵盖妖精与妖怪两种东西，否则就是帮八云紫扭曲掉“妖精与妖怪的境界”了。



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『幻想乡国家地理：东方禹域游』
作者：金银 出品：热萌聚变实验室 提供：猫熊子京京
http://doujin.bgm.tv/club/moe_fusion



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『东方少女惑星 III』
作者 :Heco 出品：气球鱼屋 提供：Heco
www.fingerandfish.com

八云紫的年长与博学

Age and knowledge

在东方正作中，八云紫最广为人知的性格特色就是年长属性了。举一例为『东方永夜抄』第三关，上白泽慧音道："今夜，就用你们的历史来做满汉全席了！"八云紫却说："我还好，这家伙（指博丽灵梦）的历史只能做做点心而已哦。"这个情景所包含的意思，是八云紫活过的年份，远远多于人类博丽灵梦。

在『求闻史记』中，作者阿求也提到，古时阿一著的幻想乡缘起妖怪录中，也出现了类似八云紫的妖怪。她在那个时代就已经存在了。而那本初代编集而成的『幻想乡缘起』，距今也已经有 1200 年了。在格斗游戏『东方绯想天』里，八云紫也有年长者的台词："呼，没想到到了这个年岁连登山都成了困难啦。"

官方小说『东方紫香花』里，紫更是乔装

比六十年前还久远的事情，过了这么久已经连记忆的碎片都没有了。只是记得六十年前发生过的异变。

"我是这么健忘的吗？"

"一边自言自语一边走来走去干什么啊？象痴呆老人一样。"

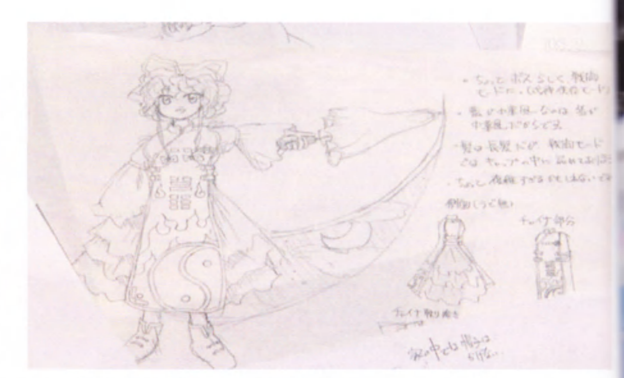
"是呀！可能已经痴呆了。"

"这个，你承认了我也不好回应你啊。"

灵梦只是这样说着，有什么头绪也没道明就走了。见她这样，我相信她已经注意到异变发生的原因，稍微安心了。

八云紫经常使用含糊间接的语气，但作为贤者，心中却很明白事情缘由，『东方地灵殿』中，虽然她并未直接登场解决问题，但就是她为灵梦制作了可以远距离通话的阴阳玉。

除了制作高科技用具外，八云紫的智慧也体现在远超出幻想乡局限的博学。在格斗游戏『东方绯想天』中，八云紫在对话里用了很多中华典故。比如出自『论语』的"不义而富且贵，于我如浮云"（不義にして富み、かつ貴きは我において浮雲の如し），"富而无骄易"（富みて奢る無きは易し）；出自『大学』的"小人闲居为不善"（小人閑居して不善を為す）；出自『庄子』的"无用之用"（無用之用）；出自『后汉书』的"覆水不收"（時を止めても覆水盆に返らず）；出自『诗经』的"投我以桃，报之以李"（私に桃を持ってくれれば、李を持って許しましょう）以及出自『西游记』的大山镇压悟空典故（天界に昇った猿は、与えられた役職に怒って反逆し、結果、山に閉じ込められるのです）。



▲八云紫服装设定手稿

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：灰子 出品：樱の语 提供：灰子

http://www.pixiv.net/member.php?id=272220

八云紫服饰之上，我们也可以看到来自中华的文化。那就是在『东方萃梦想』与『东方永夜抄』服装之上的八卦图案。在这两部游戏，紫的服装上部是"兑"，下部是"坤"，含义乃是易经六十四卦中的"泽地萃"里的"萃"。在八云紫这套服装设计的历史方面，神主在『东方萃梦想』的设计要先于『东方永夜抄』。若读者打心底支持八云紫与小泉八云有联系，可以认为八云紫从洋装换成东方服饰，是向小泉八云作为外国人，"归化于东方文化"的典故致敬。

除掉书袋以外，在探索观察的天文领域八云紫的造诣也很惊人。在『东方香霖堂』第二十一话（新第十二话）"妖怪所见的宇宙"中，雾雨魔理沙与香霖围绕着一架星座名称上写着"秃头雪僧座、火炎婆座、芭蕉精座、手目座、钓瓶火座、大天狗座……"的妖怪浑天仪展开了对话。他们认为过活了几千年的妖怪们，拥有独自的天文知识也不足为奇。妖怪往往会嘲笑人类创造的技术。天文学也许也没有采用人类的，而是靠自己构筑起来的吧。或许，人类所用的天文学其实是妖怪思考出的学问也说不定。

打破幻想乡中人知识局限的是，妖怪的研究不仅限于月球，更是扩展到大多数的星星上面了——银河是鬼神之河，并认为鬼的酒从中流到地面上来。行星因为其亮度和不固定的运动而被称为天狗之星。可以认为其游走漂浮于各处搅乱妖怪的圈子。妖怪的星座里，竟然连彗星的记述都有。而且还研究到彗星的周期。彗星在妖怪的星座里被称为忌星，貌似是会威胁到妖怪社会的不吉利的东西。实际上，这些妖怪星座的记述作者正是八云紫。八云紫包含不吉的属性？

八云紫的境界弹幕

Bullet hell of boundaries

谈到不吉，八云紫最不吉的弹幕，当属『东方妖妖梦』里的符卡，魍魉「二重黑死蝶」。在『魔理沙的魔导书』中，魔理沙认为，这是一枚

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自：『藤壶物语：风神恋想 & 妖樱绮谭』
作者：谦谦 出品：枫叶の坑 提供：烟君
http://hi.baidu.com/ 枫叶同人坑 /home



▲魍魎「二重黒死蝶」

与西行寺幽幽子的蝴蝶飞翔一样的符卡。只是，比起幽幽子的弹幕更卑鄙。与永眠的蝴蝶不同，感觉就像是被尸体的气味吸引来的蝴蝶一样，太不吉利啦。另一不吉之处体现在八云紫的主题曲，『亡灵幻想曲（ネクロファンタジア）』。神主在 Music Room 是这么介绍的：本来打算将蓝的曲子重新编排下，但是却变成了不同风格的曲子。和蓝的主题曲不同的地方在于稍微掺杂着不吉的感觉。也许是因为角色认为自己就是不吉吧。到现在为止的角色中，她形迹可疑的样子，让人怀疑的性格，非常识可理解的弹幕……因为是那样的角色的曲子，所以曲子本身也非常形迹可疑（笑）。

前边提到的不吉符卡，也涉及到一种八云紫设计的原型。在这四个符卡：罔両「ストレートとカーブの夢郷」，罔両「八雲紫の神隠し」，罔両「禅寺に棲む妖蝶」，魍魎「二重黒死蝶」的名称里，都出现了“罔两”或“魍魉”。“魍魉”最早称作“罔两”，为影子之意。东汉的『说文解字』中，则成了“罔两，山川之精物也”，不过魍魉确切的形象，『淮南子』中始见真章，形容其为“状如三岁小儿，赤黑色、赤目、赤爪、长耳、美发”;『搜神记』中引“夏鼎志”云“‘罔象’如三岁儿，赤目，黑色，大耳，长臂，赤爪。索缚，则可得食。”『本草纲目』则称其“喜食人尸肝”。在京极夏彦的长篇推理小说以及妖怪小说『魍魉之匣』之中，称操纵境界与“魍魉”有关，或许这就是八云紫能力设计的原型之一，形成了今天的一种主流说法。不过神主笔下的角色原型，始终还是多元素汇聚一身的居多。

另一体现八云紫掌握前沿物理的符卡，是『东方文花帖』中的 EX-4 境符「波と粒の境界」。在魔理沙眼中，这是将弹幕以高速高密度进行扩张的符卡。虽然一说到弹幕就想到微粒，但是加上密度的波却从来没见过呢。虽然呈粒子状态的均匀整体躲避很难，但必要的回避缝隙还是有的。虽然波状态有着高密度，只要将视野扩大了之后就会变疏，这样就简单了。真正恐怖的是那个境界。符卡的名字可以读出此弹幕的含义。同部作品里，八云紫还有一枚符卡，EX-3 境符「色と空の境界」，是一枚不利用照相机消去激光就无法存活的符卡，魔理沙没有提。八云紫符卡的设计思路，总有一种打破局限的意思在里边。

幻想「第一種永久機関」这个符卡，甚至挑战了物理定律。魔理沙感叹道，“能够自动的将弹幕射出并能持续不断的符卡，紫没有在中途施加额外力量的必要吧。永动机关真的存在啊。只是，若是利用永动机的能量，会将均衡破坏最终会停止。也就是说，并没有得到无限的能量。紫说过，能量方面会先确保核融合的进行，核融合太厉害啦。”虽然这个符卡意思并不是产生无限能量的永动机而是用核能，但联想到在『东方地灵殿』里，八坂神奈子到地底用核融合开展能源革命，这里只是一个巧合?

最后，自然是介绍八云紫最具有代表性的符卡，紫奥義「弾幕結界」/「深弾幕結界 －夢幻泡影－」。魔理沙眼中，这是强制性的在被弹幕分隔的狭小空间内回避的符卡，非常恐怖。经常会被关在狭小的空间内，被弹幕分割倒是少见。她认为，所谓弹幕这种东西，有着会扩大的倾向，包围的空间若是扩大，此刻其密度也会下降，这是很正常的事。但是紫的这个弹幕空间却不是这样，它是连同时间一起收缩到最高密度。与敌人战斗的时候这么做是对的，为了不让猎物逃走，也会将有效范围缩小。弹



▲幻想「第一種永久機関」



图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

出自 :『景 ~ 不被遗落的幻想乡』作者 :sjddtc
出品 : Fantasia Project & 音乐盒 提供 : 里表软妹
http://www.fs-project.com

幕虽然不具有实践性，但紫却融合了具有实践性的攻击与作为游戏目的的弹幕，这两者之间的分界线，然后再将它们做成结界，这就是弹幕结界。还真是一点也模仿不来啊……

紫奥義「弾幕結界」，是被神主赋予了特殊意义的符卡。在本作游戏相关的多个文字片段中，神主表示此符卡不仅是弹幕构成的结界，更是射击游戏的结界，具体来说是弹幕射击游戏与以往的射击游戏之间的境界。「深弾幕結界 - 夢幻泡影 -」还是『东方永夜抄』本作中编号最大的符卡，也是最难解锁而出的符卡。对比紫奥義「弾幕結界」，前边多了“深”字的用法来自 CAPCOM 的『少年街霸 2』的影响，该作存在比玩家可选角色“豪鬼”性能更加强大的 BOSS 角色“真豪鬼”。之后加强版的角色或招式就沿用作真什么什么。此处“深”和“真”在日语中，都为“しん”。



▲「深弾幕結界 - 夢幻泡影 -」

对八云紫的联想
The association of Yukari

关于神秘的八云紫种种丰富联想中，比较入门的解释是“她原型是蜘蛛，八云音同‘夜蜘蛛’”。为了更加清晰的认识这个说法，我们要看看哪些一次设定支持它。

除却八云紫为了表现“境界能力”的弹幕，几何形式上让人想到蜘蛛网以外，『东方妖妖梦』中八云紫与十六夜咲夜对话里，还提及过一个关于“蜘蛛丝”的典故。多年之后，原型确凿无疑是蜘蛛的角色黒谷ヤマメ在『东方文花帖 DS』3-4 使用的符卡，細網「カンダタロープ」也提到了这个典故。它是指芥川龙之介的小说『蜘蛛之丝』中的江洋大盗犍陀多。释迦佛于白莲间垂下一束蜘蛛丝，想把犍陀多从地狱血池救到极乐世界上来。可是犍陀多攀到中途，却呵斥跟着他后边攀爬同一根蜘蛛丝的罪人，因此重新掉落回了地狱血池。释迦佛目睹一切，虽然同情，但随后离开了白莲池。“八云紫是夜蜘蛛”的说法，最早是来自于『东方妖妖梦』对话的猜测。

『東方香霖堂 ~ Curiosities of Lotus Asia』第二十五话（新第十六话）“八云立之夜”里记载道：八原来是不读‘ya’的吗？但这和夜有什么关系呢？”“不是八，夜才原本是‘ya’的呀，把夜套在了表示非常多的这个字（即“八”）上”不仅如此，日本的数字的读法还隐藏着许多秘密。这里指八与夜互通为 YA，引申一下，云和蜘蛛都念 KUMO。在格斗游戏『东方绯想天』里，还出现了将“八云”分开解释或者按蜘蛛解释的符卡，捌器「全てを二つに別ける物」以及「八雲の巣」，在日方讨论中一般按二次设定来看待。

实际上一次设定有侧面谈及这个问题。『東方文花帖 ~ Bohemian Archive in Japanese Red.』里关于八云紫的篇目『妖怪所做的动物虐待的现状』一篇中，射命丸文记述了一个重要证据：虐待动物的犯人是八云紫（妖怪），她是出处不明神出鬼没而且底细不明的妖怪，而最重要的是，她的种族只有她一个人，从未有人见过同类。既然是一人一种族，有了黑谷这个蜘蛛角色，那么八云紫显然就不是蜘蛛了。

文末，笔者要略谈八云紫与酒的因缘。在『东方萃梦想』之中，八云紫抢走各人的酒，让伊吹萃香与大家交友。而在『东方儚月抄』之中，八云紫最终偷走了月人之酒，向八意永琳展现了实力。笔者在之前解析博丽灵梦的时候，也特意谈了酒的作用。幻想乡故事里，酒这个意象代表了很多事情，甚至出现了不饮酒的角色圣白莲，今后也会被赋予更多意义吧。对八云紫迷们，有趣的一点是『东方萃梦想』中，八云紫夺走每个角色的酒前所哼的歌谣，每人有两句。它们侧面表现了可自如穿梭于幻想乡内外，思想不局限在幻想乡内，却担当幻想乡重要存在依据的八云紫见闻——

那温柔的火焰～♪ 被取性命而消失～♪
那虚幻的火焰～♪ 被残酷的风吹灭～♪
毫无血气的石头下～♪
未来永劫的石头下～♪
耸立着的冰冷石塔～♪
腐朽殆尽的机械城～♪
崩溃散落的砂之城～♪
溶化消失的土之国～♪
只有天空～和往昔一样的美丽湛蓝～♪
国～破～山河在～♪ ▲

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY
出自：『景～不被遗落的幻想乡』作者 :SORA
出品：Fantasia Project & 音乐盒 提供：里表软妹
http://www.fs-project.com



カワタヒサシ 大阪人不相信眼泪

——Leaf 大阪开发室两代主力原画师的辛酸史

■文／完蛋了的国王 ■责编／如月千华 Jedi ■美编／ASKI

在列举和囊括同一类人物的时候，日本人喜欢用"御三家"和"四天王"这两个词，这两个古已有之的词汇有着一个显著的不同点就是，御三家的定义往往是精挑细选之后的产物，而四天王很多时候则完全是凑数用的。以一般论的角度来说笔者的这番话可能显得偏颇了些，不过限定于ACG领域的话，御三家和四天王之间的差别就很明显了，随便挑一部动画或者漫画作品里出现的"XX四天王"的角色里总有那么一两个是肉脚软肋，不这样安排的话就既不利于主角找出克敌制胜的突破口，也不能反衬出其他几位天王的强大。诚然，如果真的有强大到无懈可击的四天王，那还要总BOSS干什么呢?

不知是幸还是不幸，本文要介绍的カワタヒサシ（通称河田正人）就是这样一个四天王里的凑数角色，正是有了カワタヒサシ一次又一次的"打酱油"，才更能突出Leaf御三家在业界不可动摇的地位，而从某种意义上来说，如果留到最后的那个人不是カワタヒサシ，那下川直哉这个总BOSS在Leaf大阪总公司可能就真成了孤家寡人了。所以说，作为Leaf的创社元老存活至今，既没有大红大紫，也没有经历过大风大浪的カワタヒサシ，还真是很难用三两句话来定义他的幸运抑或是不幸。

"黑历史"中的"黑历史"

more than black history



在Leaf创业史的开头，有过这样一段广为人知的"黑历史"。90年代初，有一个叫下川隆治的在兵库县多可郡经营实业的中年人，通过在泡沫经济时代里一系列行之有效的经营手段积累了一定数量的财富。下川隆治做的是汽车经销商这一行，开设了一家专营富士重工旗下品牌斯巴鲁轿车的4S店"AQUA"，后来又投资加盟了日本著名餐饮企业自助烧肉餐馆"牛角"和回转寿司"平禄寿司"的连锁店，也都在兵库县内经营，可以说生意做得风生水起的实业家。下川隆治有一个儿子叫下川直哉，跟很多实业家的公子哥一样，小下川虽然被父亲寄予了继承家业的厚望，但养尊处优惯了的下川直哉年轻时压根就没有想过接手父亲店铺的经营重任，却对音乐创作情有独钟，高中时代就曾拖着一群穷朋友搞器材玩音乐，一度非常沉迷于游戏MIDI音乐的制作。在音乐领域上跨出的这第一步，令下川直哉日后直接走上了开游戏公司这条道路，而没有发展成专业音乐制作人。

孩子大了靠管是管不住的，老下川一开始也只能任由儿子去折腾，高中一毕业下川直哉迫不及待得中止了学业，拉上好友折户伸治一起去了临近的大阪府的一家颇具规模的游戏公司TGL社，当了小有名气的游戏音乐人度会达也组建的创作团体"Unit G.T.O."的助手。这段在TGL打工的经历非常短暂，也没有什么值得一书的作品问世，但并非毫无收获。怀着一腔热血的下川直哉在工作场合中结识了几位日后跟随他一起打天下的伙伴，其中最重要的一位就是竹中崇。

出生于1970年的竹中大学还没毕业就早早退学到TGL当了一名美术人员，后来被提拔为游戏原画师，并在『STEAM HEART'S』和『機装神伝ゲンカイザー』两部作品里榜上有名。下川和竹中因为工作上的合作有过几次接触，因为年龄相仿，入社时间也相差无几，是很谈得来的同辈新晋社员。

1994年10月，在下川直哉年满20岁的时候早已不满足于寄人篱下的他踌躇满志得成立了人生中第一家公司——有限公司U-OFFICE。按照日本现代社会的习俗，男子到20周岁要参加成人礼，标志着可以从此独当一面。眼看儿子已经成年，当老子的没有道理反对他的创业计划，玩音乐搞游戏固然不是老下川对爱子人生规划的本愿，不过在泡沫经济时代的后几年，手里钞票多到没地方花的实业家们也曾经流行过把资金投到游戏和动画的开发上，老下川在生意圈里并非没有遇到过这种状况，也不会武断的认为这么做就是不务正业。退一步说，让儿子先过过老板瘾，学学做生意的路数也不是坏事，于是老下川明里暗里都给小下川的创业大计提供了不少帮助，让下川直哉的新公司在靠近大阪府的兵库县伊丹市顺利开业了。当时U-OFFICE的创业伙伴包括下川在高中时代一直关系要好的同学以及后来在TGL结识的职场上的同僚折户伸治、石川真也、中上和英、竹中崇等人。成立U-OFFICE的初衷是利用已有的人脉关系从大手游戏公司那里接洽一些游戏音乐制作的外包单子，类似于小作坊式的音乐工作室的运作模式。但后来不知怎么的下川直哉的胃口突然大了起来，想尝试制作游戏，突入此前从未接触过的游戏开发领域，于是在1994年底新公司刚成立不久，下川就急不可耐的打出了公司的第一个游戏品牌"Leaf"，并计划在三个月内推出第一款游戏『DR² ナイト雀鬼』。其间公司还经历了阪神大地震的洗礼，不

过游戏最后还是跌跌撞撞的在 1995 年 2 月发售了。当然看过笔者之前两篇专题文的朋友应该对这部初生牛犊不怕虎的脱衣麻雀游戏有所耳闻，又是馆系，又是侦探悬疑，又是吸血鬼，又是 AVG，又是脱衣雀，越是外行人越是想把游戏设计得复杂和华丽，然后做到一半才发现难度超出自己的能力范围，最后不得已草草收场，铩羽而归，这就是『DR² ナイト雀鬼』推出后的实际情况。游戏开发团队中存在的硬伤是显而易见的，制作人员的分配是：音乐 3 人、原画 1 人、程序 1 人、脚本 0，头重脚轻的程度非常严重，但这对于很多弱小厂商而言是不得不接受的残酷现实，没有写手算什么？读过书的人都会写两笔，很多小公司连画师都没有，岂不是更惨！抱着这样的想法，下川直哉一边勉为其难的兼任着脚本役，一边带领团队硬着头皮又在是年 8 月推出了几乎是如出一辙的又一款新作『Filsnown – 光と刻 –』，这次虽然换成了传统日系 RPG，但结果还是一样的无人问津，惨淡收场。

当时看着自家仓库里堆积如山的销不出去游戏，心急火燎的下川不知道从哪里蹦出这么一个奇怪想法：既然工口 Galgame 卖不出去，那何不试试一般向美少女游戏这条路子？不过既然大家都不是写脚本这块料，打肿脸充胖子也不是办法，不如试试内部挖潜，从屈指可数的现有员工里提拔一个能写脚本的人选兴许能行得通？不能不说这的确是一个“天才般”的点子，而抽到这张“幸运签”的家伙有着一个怪异的笔名叫亲父油，也就是后来的カワタヒサシ。此人早年的履历相当模糊不清，但可以肯定的是他既没有竹中崇使用的水无月彻这样帅气的笔名，也没有在类似 TGL 这样的大公司里镀金的经历，起初被招聘时只是一个普通的美术人员，负责加工水无月彻绘制完的原画，在一个无名小公司里跟打杂的没什么两样。或许是想到“都到了这个地步了，我也没什么好失去的了，不如放手一搏吧！”，下川和亲父油都对这次奇怪的任命信心满满。1995 年 11 月，挂着 U-OFFICE 品牌名义开发的一般向游戏『LEGAM』发售，亲父油化名为河田正人挂衔游戏脚本和原画，然后……就没有然后了。非常讽刺的是，这样一个搏命式的企画结果竟然连写进 Leaf 公司历史的价值都没有，而是直接被当做是“黑历史”给抹掉了，时至今日你在 Leaf 公司的官方网页和 wiki 百科条目里都找不到这部游戏的名字，当然因为使用了马甲，カワタヒサシ也不会公开承认当年那个亲父油就是自己，一切都当是没有发生过一样，用时髦的港剧台词来说就是“当做粉笔字擦掉了”。





既然是黑历史就不可能轻易的从一般渠道获得游戏本体，甚至连欣赏游戏的画面图片都很难，现在网络上有流传的也只有屈指可数的几张游戏封面照片和内容截图。封面插画故意做成『伊苏』和『罗德岛战记』系列的感觉，画风是当时常见的日系幻想 RPG 风格，除了人物四肢比例存在一些问题以外，倒也不像有的评论里说的那么不堪入目，至于游戏内的画面由于是典型的点阵绘作画，在分辨率的制约下看不出个所以然来，也没有人物立绘和 CG 可以作为参考，所以很难评价河田正人的原画水准究竟如何。对比同时期 Leaf 的另两部游戏，虽然水无月彻的水准当时也好不到哪里去，人物比例失调的问题其实更严重，而且同为公司的黑历史，『DR² ナイト雀鬼』和『Filsnown』里的角色后来在『Leaf Amusement Soft』系列里经过原画重制又获得了再见天日的机会，公司情况好转后还制作过 WIN95 的移植版，可见下川并未对游戏当初的滞销耿耿于怀，相比之下『LEGAM』就真的是被严严实实地尘封起来，消失在历史长河中了，不妨评价其为“黑历史”中的“黑历史”。至于问题是否出在赶鸭子上架的河田正人身上，还有另有原因笔者就不得而知了，但可以肯定的一点是，カワタヒサシ从此以后就再也没有碰过幻想题材的 RPG，个中缘由很耐人寻味。



Leaf 的救世主和马甲王

the saviour of leaf and the master of pen name

这厢老子不断给儿子的公司投钱“输血”，那厢儿子的公司“血流满地”尽做些不靠谱的粪作填仓库。U-OFFICE 艰难挺过了 1995 年，就像遭受地震破坏的家园一样，开始了重建的过程。就在河田正人抓耳挠腮为『LEGAM』的作业进度而苦恼的时候，Leaf 的主力成员们其实早已经把注意力投到了另一个更雄心勃勃的企画中了。鉴于文字策划能力疲软，水无月彻提出邀请自己大学时代的好基友高桥龙也火线驰援，下川对“好基友”一词特别来劲，所以马上大开绿灯，高桥没费什么周章就坐上了企画组 leader 的位子。水无月彻和高桥龙也在大学里就曾搭档组社团搞过漫画创作，有一部叫『デッドエンドワールド』的漫画已经构思得七七八八，只等把原稿交到出版社等待付梓的程度了，没想到原计划刊登连载的杂志居然被废刊，眼看漫画家梦碎，无心学业的竹中崇决定辍学去 TGL 社试试运气，后来就摇身一变成了水无月彻。高桥则坚持念完了大学的课程，起码混了个文凭，毕业后拿到了太东社（Taito）的 offer，做起了小白领。不过 Taito 并没有把高桥吸收进游戏开发部门，而是安排他去了卡拉 OK 机的开发分部，这令高桥郁闷不已，



迟迟得不到施展抱负机会的高桥当然不会拒绝来自基友的邀请，乐呵呵的加入 U-OFFICE 跟水无月彻再续前缘。

老实说高桥此人的实力究竟如何，水无月彻是清楚的，但下川等人并没有领教过，高桥打算搞出一套怎样的企画下川也并不是特别清楚，起初单纯只是因为他跟水无月是旧识，有过共同创作的经历，同步率会比较高，所以才半信半疑的把企画大权交到了他手中，一旦掉链子，至少还有河田正人的『LEGAM』能顶一顶。高桥说打算做一种叫“视觉小说”的美少女游戏新品种，下川直哉表示闻所未闻，问折户和石川，两人也摇头表示没听说过，众人都觉得虽然不太懂，但好像挺厉害的样子。不过来自老豆那边的资金层面的压力已经不允许下川再胡闹下去，所以他给新作制定了一个听起来颇为可笑的条件，那就是游戏开始 5 分钟后必须出现啪啪啪剧情。至于我们的高桥大先生是如何绞尽脑汁化解这个难题的，在之前几期多摩老师的文章里已经有过详细叙述，笔者在此就不赘述了。且说开发的要求已经下达，水无月彻的任务就是全程配合，由于连角色原案设计都是由高桥一手完成的，水无月的工作只是根据高桥构建的框架把角色的血肉填充进去而已，作业效率一下子高了许多，但同时也受到“社长命令”的束缚，必须在工口 CG 的绘制方面下更大的功夫。之前的两部作品都是勉勉强强在 RPG 剧情中穿插一些工口场景，要不就是画几张美少女天蚕变，仗着是点阵绘时代的硬件水平所限这个借口也没有在作画上花太多的心思，心想着“只要你下川社长写的音乐够出挑就行了”。但现在风向变了，这是关系到公司存亡的一部作品，而且是全新的视觉小说体裁，所谓视觉小说就是用背景音乐和人物立绘烘托着阅读文字的一种游戏，对角色立绘和事件 CG 的质量要求远非之前两部作品可比，这也变相逼迫水无月拿出应有的实力来。水无月原本就以漫画家为





奋斗目标，手绘的基本功不差，又在 TGL 时期两度担任过游戏原画师，这点水平还是有的，只不过一开始水无月的画风实在是没什么特点，随大流的很。当时的业界唯老大哥 Elf 社的马首是瞻，阿比留寿浩、横田守、竹井正树等一批人的画风对同时代的美少女游戏原画影响很大，那时候的人大都认为人设画风不向 Elf 靠拢游戏就卖不出去，后来那些从少女漫画风起步，或者自己琢磨个人风格的原画师都只能在夹缝中求生存。其实笔者并不是批评水无月彻的画风不好，而是说人一旦在某种状态下形成习惯以后，如果没有重大的变故是很难再去探索创新的，这就是所谓惯性。水无月彻在画风上形成了惯性，那么就等于失去了独创个人画风的机会，这也是他若干年后逐渐淡出业界后在美少女游戏原画师领域未能发挥持续的影响力，并名留青史的一个重要原因（而拥有个人标志性画风这点カワタヒサシ却做到了，所以他能在激烈的竞争中活得更久，但这里暂且按下不表）。

再回到 Leaf 转型关头推出的新作的话题，这部被命名为『雫』的游戏在 1996 年 1 月被推向市场后很快在玩家中引发热烈反响，毕竟此前拿出去的三部游戏都是烂仓库的粪作，有玩家能在留言板上讨论无名品牌 Leaf 的游戏，那已经是质的飞跃了。当时在 1996 年 Galgame 年终销量榜上笑傲江湖的关西霸主 ALICESOFT 压根就不会把这家在大阪边远地区苦苦支撑的小公司放在眼里（就像 Leaf 也不会想到短短一年多后就在大阪崛起了一家叫 Key 的后起之秀会跟自己抢地盘一样），而远在东京的 F&C 社就更不可能预见到不出三年时间就已经几乎被这家名不见经传的小公司逼上绝路的灾难性事件了。世纪之交的美少女游戏业界就是这样，只有不敢想，没有不可能。『雫』所采用的视觉小说的构思，说白了就是对 CHUNSOFT 的音响小说做了一些力所能及的改良。后者因为不具备游戏原画这个元素，所以只是单纯靠背景音乐来强化脚本的表现力，而视觉小说凭借美少女游戏的固有特点，在音、画、文三方面实现了一种巧妙的互相支撑，相互促进的体系。如果把游戏的脚本、音乐和原画拆开成个体来看，固然都可以达到中上水平，不过也仅此而已，然而当这些元素被组合在一起就不是那么一回事了。视觉小说的原理虽然简单，但





对 90 年代的土包子玩家们来说，这已经是一种非常了不起的创造了，说是 Galgame 的“四大发明”也不为过（笑）。

『雫』成为 Leaf 创立以来第一部没有亏钱的游戏，话虽如此也没赚多少钱，顶多是与『LEGAM』的大暴死正负相抵。河田正人被打回原形，水无月和高桥的搭档则成了公司的救世主，在经历了一段混沌期后 Leaf 的开发团队体系终于初现端倪了。高桥的创意得到了下川父子的认可，Leaf Visual Novel Series（Leaf 视觉小说系列，简称 LVNS）第二弹『痕』的开发计划被提上了日程。不过在『痕』推出之前有两件不得不提的事在两个不同的方面影响着这个刚刚走上正轨的年轻公司未来的发展之路。其一是，有限公司 U-OFFICE 改组为株式会社 AQUA，公司体制从有限制变更为股份制，公司名称则继承了老下川经营汽车 4S 店时的品牌。此事所传递出的信息是，下川直哉的创业从某种意义上说已经失败了，随着下川隆治的资本不断的注入，U-OFFICE 的自主性不断下降，最后只能以出让股权的方式达成妥协，生意人毕竟是生意人，父子之间的账目也要算得清清楚楚，株式会社成立后，由老下川任社长，小下川退居“专务”的职位，实际上新公司的决策已经不是由下川直哉说了算了。其二是，下川直哉的创业伙伴折户伸治离开了公司，辗转 NEXTON 后随同麻枝准等人一起投靠 VisualArt’s 创建了 Key 社。折户的离开与事件一之间有着千丝万缕的联系，可以看做是创业失败所付出的代价之一，当公司的资本控制人发生变更后，原合伙人的离开就变得不可避免，无论是出于经济原因也好，经营理念上的差异也好，总之下川父子和折户已经不是一路人了。这

两件事为 AQUA 日后的发展定下了一个基调，那就是创业公司的时代已经结束，家族企业的时代开始了，以后做事要看下川父子的脸色才行。

折户伸治的离去并未对『痕』的开发产生本质上的影响，音乐制作阵容里仍有包括石川真也、中上和英以及下川本人这些好手，高桥也被拉来帮忙填词。考虑到脚本规模有所扩容，开发周期又相对紧张，高桥还请来了他跟水无月在大学时代的友人竹林明秀来助拳，竹林署名青紫，担任了一部分追加脚本的撰写工作，高桥对这位老乡兼好友的到来满心欢喜，极力将其引荐给下川父子，不久后这位日后被玩家戏称为“超先生”的 Leaf 黄金时代的终结者就正式入职 AQUA，高桥当然不会想到竹林负责的追加脚本部分原来是从其它书上抄来的，这一点成为 Leaf 日后一系列麻烦的开端，但彼时彼刻，由于有了强力写手的加盟，对高桥视觉小说计划的展开无疑是如虎添翼的。音乐和脚本团队都有变化，至于原画方面则还是原地踏步，游戏的规模在不断扩大，角色增加，技术进步，载体革新，按理说游戏的视觉表现力应该更上一个台阶才是，但每次给水无月彻的时间只有半年不到，游戏发售的节奏并不会因为难度增加而变缓，其结果就是只能以降低原画水准为代价来迎合开发周期。其实下川直哉一直对水无月的原画质量颇有微词，只是碍于一时找不到更理想的人选而选择隐忍。

『雫』发售后不久下川就直言不讳地指出过水无月从漫画家时代留下的一些作画习惯上的小毛病影响到了原画的质量，他总是习惯性的把原画画得极具漫画般的夸张效果，把个人的意志一股脑的灌输到画作中，不考虑这样的风格是否适合美少女游戏的表现方式，也不顾及美术团队的后期加工有没有困难。虽然下川一度想提拔一下河田正人，可惜这位老兄烂泥扶不上墙，又被打回了亲父油的原型，继续做他的美术上色工作去了。因为使用了不同的马甲，外人不会察觉到这些职位上的变动，事实上这种换马甲大法日后被カワタヒサシ用得出神入化，每过一段时期就换一个新马甲，前前后后共使用过多达 5 个笔名，如果不是カワタヒサシ亲口在访谈中谈起，恐怕很少会有人察觉到这个马甲王原来一直在 Leaf 的开发阵容里，而不是突然从哪里冒出来的新人。但不停换马甲其实也是情非得已，要不是黑历史太多カワタヒサシ也不至于如此折腾。下川直哉也明白水无月和河田都不是特别靠得住的原画师，河田只能靠换马甲来洗白黑历史，水无月虽然名义上是雷打不动的主力，不至于靠这种下三滥手段自保，但水无月主笔的『雫』和『痕』在他离开 Leaf 后都有过 remake 的经历，重制版集中修正的项目就是已显粗糙的原画（当然超先生抄袭的部分脚本也是『痕』重制版修正的一个重点）。更讽刺的是『痕』其实前后共重制过两版，2002 年的重制版是由水无月亲手做完的，但下川还是不满意，2009 年再次 remake 时找其他画师又画了一遍，终于把水无月彻那看不顺眼的原画给彻底洗掉了。诚然游戏第一版使用的 16 色 CG 本质上是很简陋，完全无法与 WINDOWS 时代的真彩 CG 相提并论，不过同时代已经在 F&C 崭露头角的みつみ美里等人也是从 16 色时代一路走来的，他们的作品却没有因为原画太粗糙而事后重制这一说，这就只能用实力上的差距来解释了，尤其是当日后 Leaf 御三家在东京大放异彩以后，大阪原画室的朴实无华就更显得自惭形秽了，真是人比人气死人啊。

灵光乍现，亦或是回光返照

Best time, worse time



LVNS 前两弹推出后下川等人对市场反馈进行了深刻总结，下川专务认为视觉小说的体裁已经能够被玩家所广泛接受，也不再执着于用浓密的工口场面来钓玩家胃口的手段，眼下的路子是没走错，不过让他担忧的两个主要问题是故事本身太小众导致销量起不来，而且原画上的薄弱环节依旧没能得到很好的解决。为此他对 LVNS 系列的第三弹提出了如下要求：不需要再挖掘脚本的深度，而需要让故事能被更广泛的玩家群体所接受；角色的数量和原画质量都必须超越前两作，为此有必要补充写手和画师两方面的实力；在 WINDOWS 平台上首发，并使用 CD-ROM



NS 系
掘脚本
详体所
越前两
实力；
-ROM

作为载体。这三点要求实际上分别下达给了企画组、原画组和程序组，责成各组负责人分头推进，而下川专务自己则继续率领音乐组按部就班的工作。关于新作题材的问题，几位负责人商讨以后决定不再延续悬疑惊悚的严肃风格，干脆 180 度大转来尝试一下轻松的日常题材，至于舞台就选择在一所普通高中，着力描写高中生之间的恋爱故事。当时玩家对学园题材作品的理解还停留在『同级生』的层面上，没有脱离一般恋爱模拟 ADV 的范畴，而学校碰巧只是作为舞台出现在游戏中而已，还没有真正的学园系作品的概念，高桥正是看准了这块空白准备大胆尝试一把。考虑到角色和攻略路线都大幅增加，高桥为了减轻创作压力，于是把竹林明秀吸收为公司正式员工。相应的，水无月也建议再次把亲父油提拔为原画师，为他分担一部分角色设定工作，但考虑到后者的出现可能在玩家中造成一定的负面影响，亲父油再次启用了新的马甲叫ラー・YOU。主力程序员 Hajime Ninomae 的任务最轻松，只要在脑中彻底抛弃掉 DOS 系统就可以了（视觉小说本来就以系统简单而著称，近十年前写的一套系统修修补补以后被型月社用到现在就是个很好的例子）。新作被命名为『ToHeart』，希望借这个名字一击命中玩家们的心脏，让他们乖乖掏钱。

下川专务责成游戏在一年内上架，这已经是公司诞生以来最长的一个开发周期了，不过保险起见，公司还是先在 96 年 11 月先行推出了一张叫『さおりんといっしょ !!』的 FD，由高桥和水无月合力完成，把从『Filsnown』开始的三部游戏里的部分角色重新翻炒一遍，做成了一张番外篇和小游戏混搭的 FD。这张 FD 的推出有三层意义，一是对旧作素材的包装和再利用，二是积累了开发衍生小游戏的经验，三是用 FD 的形式来维持品牌在市场上的存在感，并以此作为新作的推广平台之一。『さおりんといっしょ !!』里的重头戏其实是『ToHeart』的新作情报，凭借这个大大的噱头，FD 当年就卖出了 1 万多张，比之前两部正作的销量加起来还多（下川后悔怎么没早点把隔壁 ALICE 那套学过来）。这种被证明行之有效的营销模式后来一直保留至今，甚至还创造过 FD 的销量比肩游戏正作的惊人佳绩，不过这都是后话。

在宣传战线上连战连捷，『ToHeart』的开发工作受此鼓舞也进行得异常顺利，1997 年 5 月 23 日游戏发售当天注定是一个可以被载入美少女游戏发展史册的日子，大量玩家早早就在游戏专卖店门前排起了上千米的长龙，这种壮观的景象早先只能在 Elf、ALICE 这些大厂推出新作时才能目睹到的，捷报传来 Leaf 上下简直受宠若惊，然后年终统计时发现游戏共卖出了 5 万 1 千多套，列销量榜第一位！当大量资金通过销售代理商转入株式会社 AQUA 的账户时，下川专务喜极而泣，他的人生第一桶金来的有点晚，因为游戏业务迟迟不盈利，97 年初他的老爸甚至决定增开汽车 4S 店来扩大公司的营收，而仅仅半年以后靠着两部游戏的热销，公司的经营状况就出现了翻天覆地的变化，Leaf 从一个无名小厂，一跃成为业界最大的黑马。游戏火了，开发 STAFF 的主要成员们的知名度也跟着扶摇直上，铺天盖地的玩家评论占满了网络上各大揭示板的游戏版，有向神岸、マルチ、来栖川这些人气女主角激情表白的，有大叫高桥万岁、视觉小说最高的，有称赞配乐和主题曲水准极高的，该表扬的人都表扬了，不过等等，好像漏了什么重要的人？貌似大家都把游戏原画晾在一边了，究竟是怎么回事？

原来那年 8 月 Elf 也发售了学园美少女游戏金字塔之作『同级生 2』的 WIN95 版，销量虽然不及『ToHeart』，以 3 万多张的成绩列年度第 6，不过玩家们发现 Elf 两年多前的作品竟然在画面上完全不输给 Leaf 的新作（但在剧情和游戏方式两方面两作完全不具备可比性），“竹井老师最高”的声音一下子就压过了原本就寥寥无几的称赞水无月彻和ラー・YOU 的声音，渐渐的也就没有人再提『ToHeart』原画的事了（悲催的是在『ToHeart2』推出以后就更没人提一代的原画了）。有一件听起来似乎有点不可思议但确有其事的事

是，『ToHeart』迄今为止只有在 1999 年 PS 版发售后推出过一本公式 CG 画集，官方既没有发表过其它原画集，主力原画师水无月彻也没有推出过个人画集，这与『ToHeart』在 Leaf 社的地位是完全不相符的，对比『ToHeart2』日后铺天盖地的出版物更是显得极为反常。看来不仅是来自于玩家中的反馈，公司高层对两位原画师的表现也并未因年度畅销游戏的推出而发生本质上的改观，『ToHeart』的灵光乍现其实没有从根本上解决原画组实力不足的问题，甚至连皮毛都没有触及。

不过『ToHeart』的热卖带来的一个隐形的变化的就是让 Leaf 变得有钱了，有钱就可以做很多事，比如把『ToHeart』做成系列化作品，移植到各种平台上，比如自筹一部分资金把『ToHeart』拍成 TV 动画，又比如到其它公司去物色几个有实力的角色来补充开发团队。对最后一点，下川专务一直显得非常执着，而且已经锁定了目标。1998 年年中公司里传出了下川与某大手游戏公司的核心员工接洽的消息，但并未引起高桥和水无月足够的重视，水无月正忙于『ToHeart』各种衍生版本里追加 CG 的绘制工作，高桥把修补工程的权限下放给青紫以后，自己则埋首于为新作物色合适的脚本人选。然后随着原田宇陀儿的到来，新作『白色相簿』的企画正式上马。高桥对这位带着自创的脚本登门求职的年轻人青睐有加，作为文青两人身上有很多相似之处，就是对才能以外的东西都可以选择视而不见，



还有就是只跟气味相投的人亲近。如果身为庞大机器中的一颗螺丝钉那么这样的文青脾气可能不会有什么大问题，但如果文青坐到了统筹全局的管理岗位上那就要出大乱子了。下川专务大体上知道原田想做一部与 LVNS 风格有所不同的复古时代背景加上三角恋人物关系的恋爱题材作品，但对方脑子里究竟在想些什么别说下川，连高桥都不清楚。原田只管健笔如飞，水无月则把ラー•YOU 指派给『白色相簿』制作组作原画师，这对后者来说也是个千载难逢的 solo 的机会。ラー•YOU 当然不会料到送上门来的果子其实是“有毒的”，水无月也不会想到这么轻松的一推让他躲掉了日后玩家扔来的一连串的刀子，尽管他完全是无心之举。

笔者其实至今百思不得其解『白色相簿』这样一部优秀的作品何至于引来恶评如潮，想来想去最后也只能以“太过超前于时代的理念是不能被大众所接受的”这个论点来解释。就像他的前辈高桥龙也一样，原田宇陀儿也只是一门心思想写出“自己的浪漫”，可是在那个歌舞升平的年代,他倡导的“郁系”的理念却无法被世人所接受。ラー•YOU 的表现虽然也很卖力，甚至可以说不止是卖力这么简单，因为『白色相簿』又回归到老的恋爱模拟游戏的体裁，对美术的要求大大高于靠文字撑场面的视觉小说，女主角人设的跨度很大，不同身份，不同年龄层的角色都有，仅靠ラー•YOU 当时的实力能不能胜任着实让人捏把汗，但他终究还是一个人扛了下来，光是这点就值得赞赏，无奈受制于游戏低迷的整体评价，也被迫承担起了连带责任。为了不影响 Leaf 其它作品的销售，ラー•YOU 只能再次玩起了马甲大法，改名为河田优出现在『ToHeart』的 PS 版及以后所有的衍生版本里，又一次 solo 就这样草草收场了。而 Leaf 冒险超前于时代的代价就是靠 LVNS 前三弹好不容易营造起来的良好势头戛然而止，Leaf 又进入了逆风球模式，然后这逆风球一踢就是七年多……

不怕神一样的对手，就怕猪一样的队友

a Godlike rival is better than an idiot teammate

1998年年中，AQUA正式更名为AQUAPLUS，原AQUA品牌下的业务被新公司吸收，并逐渐脱离旧AQUA的影响，以关西地区大手美少女游戏公司的形象示人。下川专务在生意场上又迈出了坚实的一步，在这一步的背后是『ToHeart』、『初音のないしょ!!』、『白色相簿』连续三部作品相加超过13万本的佳绩，更是凝结了全体STAFF辛勤劳作的泪与汗，心与力。下川能走到这一步靠的是众人的齐心协力，而不是他一个人的力量。可惜有一个人并不这么想，那就是下川直哉本人。

江山初定，接下来的事就是大赏群臣，几个创业伙伴都有了不错的职位，高桥和水无月双双被调往管理岗位，告别了一线工作，竹林明秀和河田优分别顶替了两位的位置，此二人的空缺则由新晋入社的原田宇陀儿和はぎやまさかげ来填补。喜欢到处摆少东家架子的下川专务对待新人并没有表现出足够的宽容和耐心，两人一进来就倍感压力，『白色相簿』反响不佳后原田更是遭到了无情的雪藏。原画组也始终没有得到什么好脸色，『白色相簿』发售后不久，针对F&C的挖角事件尘埃落定，鹫见努带领两位得意下属跟若干实力干将欣然来投，10月东京开发室红红火火的在东京丰岛区的一栋办公楼里成立。下川成功的将当时业界最炙手可热的两位新人原画师收入帐下，令业界为之震动。但想必最受打击的不是F&C，反而是伊丹工作室的原画组成员们。

鹫见努、みつみ美里、甘露树等人的加盟意味着什么，水无月等人是很清楚的，大阪人当然不能坐以待毙，反击的手段就是用游戏的销量来回应东京人嚣张的气焰。起初两边相安无事，1999年4月『ToHeart』的全年龄PS版发售，帮助AQUAPLUS顺利突入家用机游戏领域，翌月东京工作室的处女作『漫画同人会』发售，热卖4万8千套，证明了みつみ美里等人的号召力绝非徒有虚名。之后东京方面陷入了『漫画同人会』现实版同人志即卖会和DC版开发的泥潭暂时分身法术，伊丹工作室看准机会准备在推出新作的时间上占得先机，1999年下半年，日后被评价为Leaf史上最平庸作品的『まじかる☆アンティーク』的企画上马。这原本是一个赶超东京人的好机会，没想到久疏战阵的高桥和水无月却在用人方面出现了重大决策失误，将脚本和原画之职分别交给了两个玩同人出身的菜鸟椎原旬和はぎやまさかげ，结果就是两人因未能交出令公司高层满意的答卷而在游戏尚未开发完成前就被





下川专务双双扫地出门，讽刺的是那部游戏居然卖了5万3千多本，比好评连连的『漫画同人会』还多（Leaf的恶评之作的销量不止一次超过了好评游戏，实为业界一怪）。眼看手下爱将非死即残，感到遭受了前所未有的侮辱的高桥和水无月，在2000年7月AQUAPLUS搬入大阪市区的新办公楼后不久愤然辞职，一心放在东京工作室的下川专务并没有表示出挽留的意思，就这样以高桥和水无月组成的创作团队“高彦达哉”为代表的Leaf的黄金一代以一种颇为怪异的方式划上了句号。怪异的地方在于，水无月彻作为Leaf第一任首席原画师离任时已经不在原画的岗位上了，而且辞职单飞以后虽然也曾短暂创业画过两部游戏，但因为反响平平不得不再次中止了原画师生涯，回炉当起了漫画家（当然也是二三流的），堂堂一个大公司的首席混到这份上实在算不上体面。但不管是开公司搞Galgame，还是收拾心情继续画漫画，身边都少不了好基友高桥龙也的陪伴，两人也算有了个不错的归宿。

不过，还留在Leaf大阪总部继续看下川父子脸色的原田、竹林、河田优等人的日子就没那么好过了。急于洗脱骂名的下川专务重新启用原田来担任新作『谁彼』的企画，河田优任原画师。下川异想天开的提出了一种叫“ACTIVE DRAMATIZE NOVEL”（动态演出小说）的新体裁，想跟高桥发明的LVNS较劲，但以当时的技术条件要实现全动态演出是不可能的，原田摆摆手，表示您自个儿折腾吧，爷不奉陪了，就挂印而去了。下川责成竹林不惜一切代价顶上，结果又把后者推上了刀山，游戏发售不久后竹林抄袭的事件被无处宣泄愤怒的玩家踢爆，竹林黯然辞职，两年后超先生在车祸中仙逝，Leaf原本强大的企画室就这样被折腾了个精光。

接替退场的水无月坐上首席位子的カワタヒサシ（顺带一提，此君在升职后决心“改头换面”，改名为カワタヒサシ，汉字可以写成河田寿司，从此换马甲游戏也暂告一段落）一上来就摊上了『谁彼』的原画工作，公司已无人可用，实在推无可推，明知是个烫手山芋也只能硬着头皮画到底。好在这部销量破6万本的粪作也并未一无是处，在游戏音乐保持高水准的前提下，カワタヒサシ的原画也得到了玩家广泛的认可，不少玩家都评价カワタヒサシ这次创造性的在CG作画中使用了厚涂技巧，给人以完全不同的感受，对烘托剧情的厚重感起到了至关重要的作用，这大概是カワタヒサシ第一次这么受到玩家的称赞，让这位一直时运不济的“打酱油”原画师有点不适应。从『LEGAM』到『白色相簿』，再到『谁彼』，每一部都是让下川专务痛苦不堪，让玩家们捶胸顿足，让Leaf堕入深渊的不祥之作，可偏偏都让カワタヒサシ给摊上了，不愧是被黑历史所深深眷顾的男人！但这些作品被定性为黑历史其实跟他半毛钱关系都没有（LEGAM除外，笑），原画师的职责就是根据制作人的要求为角色设计形象，配合脚本内容绘制立绘和事件CG，原画师本身并没有太多的自主性，大多数情况下都是跟着别人的步调在走。就算自己实力再强，遇上猪一样的队友，最后也只能徒呼奈何，更何况有的原画师可以强大到只凭自己的一己之力就能在游戏销量上力挽狂澜，但当时具备这样强大实力的显然不是カワタヒサシ，而是Leaf御三家。内有猪一样的队友，外有神一样的对手，カワタヒサシ大概只有两行卢瑟泪，无语问苍天了。





大阪人不相信眼泪

The people of Osaka don't believe in tears

2001年情人节的“522文书事件”给Leaf造成了人员和声誉两方面难以弥补的损失，但刚愎自用的下川专务一面急功近利的亲任企画室掌门人，不断提出新作的方案，一面好大喜功的跟父亲一起到处砸钱增设新的业务。如果说1999年5月设立了唱片公司AQUA RECORD是下川直哉经过深思熟虑后做回的老本行的话，那么2001年发售的一款叫PIECE的游戏掌机就完全是一种无知者无畏的举动。下川父子大概以为卖了几年工口游戏就能比肩骚尼、任天堂，要软硬通吃，以为靠自社游戏专用掌机的噱头就能让玩家买单，其结果当然是一败涂地。翌年他们又不信邪的投资加盟了餐饮事业，就是文初提到的牛角和平禄寿司，收益如何外界不得而知，但游戏公司不务正业去搞餐饮这一行为本身就让人觉得很脑残。随着公司规模的不断扩大，向着集团公司的方向发展，在重新进行了股权分割后，占60%股份的下川直哉如愿以偿升任社长，并尊



父亲下川隆信为“太上皇”会长，下川专务的称呼从此成为历史。

但经营好一家游戏公司不是靠玩资本游戏这么简单（在这一点上志仓千代丸跟下川直哉真的太像了），既然凭着前几部畅销游戏的积累让Leaf有了足够五六年混吃等死的资本，那Leaf还有什么玩不起的呢？什么时髦就做什么呗，听说过AQUAPLUS作的格斗游戏『Tenerezza』吗？不仅是3D的，而且还在XBOX上首发呢。游戏的原画不写的话还真认不出是出自カワタヒサシ的手笔，跟『谁彼』的风格差异实在太大了，让人不禁怀疑是不是同一个人的作品。可能是习惯了早年靠不断换马甲来迷惑玩家，カワタヒサシ的画风一直就没个准，在『Tenerezza』里他又尝试了赛璐珞风的头身比较小的可爱萝莉类型的人设，然后很不可思议的是，从此以后这人不知不觉间就变成了个“萝莉党”了。受此影响，2003年2月发售的『Routes』就完全变成了少女萝莉画风的人设，第一女主角汤浅皐月的家用机版声优是大名鼎鼎的傲娇萝莉教主钉宫理惠，虽然也有强气御姐伊藤静配音的波霸角色Lisa，但官方标注的B94/W58/H92的劲爆三围从游戏CG中死活看不出来，后来在游戏开发者的访谈中カワタヒサシ曾放出个人宣言道：“贫乳是基础，美乳才是我永恒的主题”，他还表示工作中交待给他的巨乳角色那都是不得已而为之，私下里他才不乐意画什么大波波呢。言下之意『Routes』里的Lisa就是一个阳奉阴违的产物。其实这也不是什么坏事，大阪开发室也终于拥有了一位个人风格鲜明的原画师了，而且跟美里、甘露树等人一个胜过一个的性感画风相比，贫乳萝莉画风倒显得难能可贵了起来，这为カワタヒサシ日后加入『ToHeart』的制作团队埋下了伏笔。

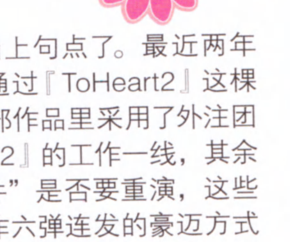
面对团队千疮百孔的局面，下川一度寄希望于靠外注写手和画师的助力脱困。05年密集发售的『提亚拉之泪』和『锁』都有鲜明的外注血统，『提亚拉之泪』的原画师古寺成、主题曲作者豆田将，以及『锁』的原画师QP:FLAPPER都是从社外请来的佣兵。但此举的收效仍然差强人意，跟东京工作室的『传颂之物』和『没有天使的12月』两部力作都在5万本以上的佳绩相比，作为LVNS正统续作的『Routes』销量骤降至2万7千本，05年的两部新作则进一步下降至2万和1万7千本，比『谁彼』锐减了七成多。但值得欣慰的是，下川总算意识到问题的症结所在，主动放下地域观念，把大阪和东京两大工作室的精锐力量合兵一处，精诚合作，戮力奋起（说好听点是东京人迁就大阪总部，说难听点就是把大阪硕果仅存的脚本和原画力量派给东京工作室供调遣）。在『ToHeart2』这样一部足以让人名留青史的旷世巨制中，カワタヒサシ最终还是靠实力占有了一席之地，由他负责设定的笹森花梨、露子、小麻前辈、菜菜子等角色简直就是贫乳（或者说美乳）少女大聚会，唯独只有久寿川萨萨拉是个例外，总算是画出了点87公分胸围的气魄（有一半是小麻前辈的功劳，笑）。与Leaf御三家出自同一体系的画风截然不同的是カワタヒサシ自成一体的个人风格，在solo时カワタヒサシ偏重元气型角色的画风虽然会略显单薄，不过当与Leaf御三家组合在一起时反而因为反差较大而更为显眼，露子、萨萨拉、小麻前辈等角色博得的极高的人气就是很好的佐证（当然这也要感谢东京方面三宅大先生的卖力发挥）。这样的分工把『ToHeart2』人设的平衡度调整到了一个理想的



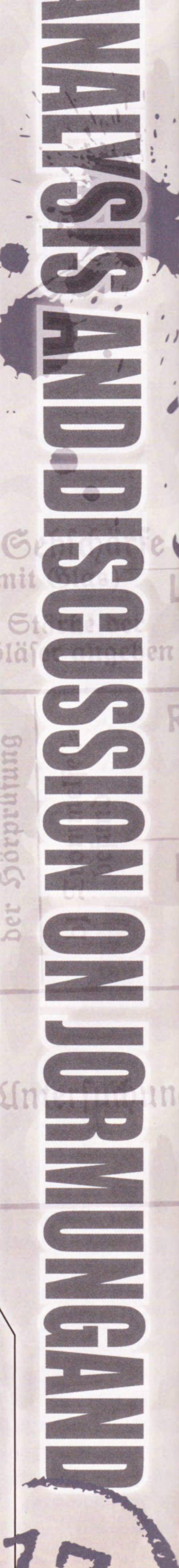
位置上，这种相对理想的平衡至今还没有一部学园物 Galgame 能尝试超越，因为首先要凑齐这样一个强大的原画阵容就已经很难了。

合流后的 Leaf 变得简单而强大，集合到一起的“Leaf 四天王”少了一些 solo，多了一些集团出动，不过在 05 年以后把主要精力放在家用机游戏上的 Leaf 在将近 5 年的时间里实质上也没有推出过什么大部头力作，玩家们最近一次看到カワタヒサシ的 solo 是在 2010 年发售的『白色相簿』PS3 重制版中，时隔 12 年再来回看青春无敌的森川由绮、绪方理奈这些角色，感受她们那种连岁月流逝都掩盖不了的魅力时不禁会让人感叹，多亏カワタヒサシ一路坚持了下来，就像『白色相簿』是一部不应该被埋没的好游戏一样，カワタヒサシ的才能在十几年的浮浮沉沉中没有被淘汰和遗忘，总算寻觅到了大放异彩的一天。生性乐观的大阪人从来就不相信什么眼泪，越是逆境的时候就越是要站起来撸。

后记 postscript



至此，用三期杂志专题的版面撰写的关于 Leaf 四天王的文章终于可以画上句点了。最近两年 AQUAPLUS 的发展策略一直呈现出重外扩，轻内修的态势，AQUAPLUS 已经通过『ToHeart2』这棵万年摇钱树把触角伸到了街机游戏和柏青哥游艺机领域，Leaf 一方则连续在两部作品里采用了外注团队主导企画的纯外包方式，其中只有久未蒙面的师匠中村毅还战斗在『白色相簿 2』的工作一线，其余三人已经有多年没有参与过完全新作的开发，以至于有玩家怀疑“522 文书事件”是否要重演，这些原画师或许早已不在 Leaf 阵中? 直到 2011 年 1 月 Leaf 才突然打破沉默，用新作六弹连发的豪迈方式宣告了几位主力原画师的全面回归，其中最引人注目的无疑是由美里和甘露树合作领衔的东京工作室开发的『传颂之物 2』，以及由カワタヒサシ独占原画，并由自 Key 社投奔而来后长达 6 年时间没有推出过任何游戏作品的凉元悠一来撰写脚本的，大阪工作室打造的新作『Jasmine』，这绝对又是一颗吊足人胃口的“重磅炸弹”。这么看来，Leaf 又回到了分久必合，合久必分的轮回中，在『ToHeart2』的巨大光环笼罩下的短暂甜蜜期结束后，东京人和大阪人之间战争的序幕即将再度缓缓拉开，届时是 Leaf 御三家再创“10 万本神话”，还是カワタヒサシ一战翻身，摆脱黑历史打酱油的宿命，就让时间来为什么揭晓答案吧。▲



analysis and discussion on Jormungand

约尔曼冈德的衔环

『军火女王』纵横谈

■文/尖尖碰碰拳 ■责编/如月千华、jedi ■美编/ASKI

17a

Introduction

在今年四月番的完结作品里，『军火女王』（Jormungand）以其独特的视角和精良的制作博得不少动画爱好者的喜爱。作品以军火商人蔻蔻·海克梅地亚的军火贩卖之旅为主要叙事线，围绕蔻蔻与其安保团队展开故事。

在蔻蔻人员各异的团队中，少年佣兵约拿无疑是最抢眼的一个。自小生活在战争环境的他，被称之为讨厌武器但又离不开武器的存在，而蔻蔻对于约拿特殊的暧昧，也是为观众所乐道的话题。

同时，这类动画一贯出现的各类武器考据也令军宅们津津乐道，有心的字幕组甚至每话都对武器做出详细的注解，可见军事考据党对于此片的热衷。

总体而言，今年四月新番并未出现去年同一时间多部强番出现的局面，客观上，也为『军火女王』这部动画播映前较为小众的作品提供了环境。针对于这部视角独特的政治向热血剧（就结果而言的确如此），有赖于动画第一季完结及漫画完结的契机，本期将为各位读者呈上作品全方位纵横谈。



Anime narrative pattern

动画的纵向叙事线

本节剧情均是动画剧情改编进度，动画党可随意观看

军火商人的见证



如果以国人比较熟知的思维解读，蔻蔻·海克梅地亚是不折不扣的富二代。她和哥哥卡斯帕自小就被父亲佛洛伊德·海克梅地亚训练贩卖军火，游走于世界各个冲突地区，可谓是在战火交纵中成长起来的军火商人。

在本作一开始，蔻蔻便以惊艳的白色长发打扮出现在众人的视野里，这样一个蔻蔻面带微笑，恭敬而又乖巧地朝着各类人行礼致意，在低垂的双目里，毫不掩饰乖戾和野性。蔻蔻不会轻易表露对于工作的看法，她丝毫不在意枪林弹雨里众人的厮杀与惨叫，即便彼方天崩地裂，此处依旧静如止水。当这样的蔻蔻遇到无口少年约拿，故事便开始走向公路电影式的成长旅程。成长的是约拿，见证的是蔻蔻。当蔻蔻遇到约拿的时候，她已经成长为一个内心强大外表从容的女王，不需要见证也不需要疑问。因此蔻蔻对于约拿的喜爱，让人更容易往主角光环的方向联想。



作为少年兵出身的约拿，在第一话里就展现出自己作为优秀战士的能力。同时，蔻蔻也向我们展示出一个成熟军火贩子的老道。在与不知天高地厚的对手竞争里，出色利用各方资源，游走黑白两道的灰色地带，不仅抢回订单，还妥善地解决掉敌人，将对方潜伏的狙击手一网打尽，并在对方将死之时将其逼入绝境，从精神上肉体上完美的击败敌人。这就是军火商人蔻蔻的手腕，微笑的脸庞下不掩戾气。

如果说这里向观众展现和明确了蔻蔻的气势和决心的话，那么随后的剧情里，则不断强化蔻蔻作为一个军火商人的远见熟虑。

在高加索地区的冲突里，民兵方面断然索要雷达 unit，以为防空导弹提供目标指引。出乎大家意料，唯利是图的武器商人蔻蔻并没打算接下这笔单子，反而对把这个麻烦推到自己身上的 CCAT 社社长感到不满。此后，野心勃勃的民兵少校给蔻蔻配备两个监视人员，并声称没有他根本没法逃脱这个山口。蔻蔻此时不动声色，在随后游击队遇袭里以自己对于武器的见识将游击队从俄军的雌鹿武装直升机下解救出来，告别游击队后悄悄绑住监视人员，开始逃跑，再次与 CCAT 社的人相逢。

直到这时，蔻蔻打算做什么尚不明朗，我们像约拿一样，对蔻蔻不卖军火感到费解，虽然蔻蔻对此解释为这个战场已经没有她感兴趣的生意伙伴，并且战争还有两天就会结束。一个是由于俄军捉襟见肘，而另一个，则是民兵方面已经打不下去。

直到日后，蔻蔻才告诉约拿，她贩卖军火的原则，就是所谓的区域平衡，既不让一方过强，也不让另一方过弱。让双方保持均势，才能让战争陷入僵持和未然，从而维持和平。当然，从军火商人的角度考虑，世界和平无疑是最大的萧条，不过，若是双方保持均势一直进行军备竞争，反而能让军火商人大发其财——这是一名合格且足够优秀的军火商人的构想，不过，这远远不只是蔻蔻所想要的。约拿对此并不理解。

之后，面对民兵游击队的包围，蔻蔻竟然要求部下们放弃战斗，全部举手投降，这让 CCAT 的社的社长大为光火，因为之前，这只狡猾的母狐狸明明答应由她的佣兵队打头阵杀开血路。而此时，约拿才理解之前救游击队不过是卖一个人情，而现在这个人情则用到了恰好的时机。游击队指挥不仅放过了蔻蔻一行人，还为他们指出了山口的出路。

在一行人如同赛跑一般的逃跑里，约拿会心地大笑。作为团队第二领袖同时是佣兵队队长的雷姆不怀好意地询问原因，约拿回答这是他第一次在战争上一枪未开，感觉很奇怪。但显然，这种感觉对于受够战争和厮杀的约拿来说并不坏。一旁的R告诉约拿，"差不多该明白了吧，装模作样的台词对她没有用"。

约拿从这次战斗里感觉到，不管是蔻蔻，还是她手下的佣兵，都跟以往见识到的人不一样。

军火商人的斗智





介绍完蔻蔻奇特的团队氛围和蔻蔻个人的手腕，那么，之后的动画剧情单元里，对于大国阴谋和军火商人之间角斗的描绘，则更加顺理成章地白热化。

在『军火女王』整个剧情里，军火商人之间的竞争一直是重点。值得列出的几个代表人物，一位是蔻蔻的哥哥卡什帕，一位是英格兰CCAT的社长卡利，一位则是法国达索公司（著名的第四代阵风战斗机制造商）顾问、与欧洲DGSE交情颇深的原话剧演员安玛利亚·托洛布斯基，一位则是天朝大星海公司的陈国明少将。如果说第一话里的野生军火商人只是蔻蔻用来试刀的，那么以上列出的几位，都是蔻蔻不能小瞧的对象。

卡什帕是蔻蔻的哥哥，负责家族公司的亚洲事务，与负责欧非事务的蔻蔻不冲突，故此不提。CCAT的社长主要走低端路线，以价廉量大为目标，风格类似于『战争之王』这部片子里的尼古拉斯凯奇，主要走轻兵器路线。而演员安玛利亚，则天生适合扮演军火商人这一角色。出身演员的她走着社交名媛的路线，游走在政客和军火制造商之间，在欧洲一直抢夺着蔻蔻所在的HCLI的市场份额。

与她的交锋，蔻蔻自然没有小觑，即便如此，一开始在交际圈上几乎全线溃败，就连曾经长期合作的伙伴都被安玛利亚方面拉拢过去。约拿眼里的蔻蔻似乎遇到了自旅程开始以来的最大危机。

不过蔻蔻到底是蔻蔻，不提经验加成的主角光环，单是长相性格上的时髦值就甩出安玛利亚几条街（误）。在先期交际上的失败后，蔻蔻动用家族资源，先是进行情报战，放出自己已经无力继续全面落败的信息，然后背后加紧创建空头公司，然后以该公司的名义大肆收购DGSE的股票。等安玛利亚回过神来，才发现蔻蔻竟然称了公司的大股东，如果她大肆甩卖股票，公司必然一蹶不振。

安玛利亚倒也不笨，大大方方地向蔻蔻承认失败，即便有猪队友搅局，但两个女人还是快快乐乐地谈到一起，将一个大型军火企业的命运像街口买白菜一样讨价还价。虽然两个女人口中轻轻松松，但是说出的话的分量，可能连唾沫星子都值好几个亿。在这里，观众们不仅为蔻蔻的大能所折服，同时不得不感慨于安玛利亚这位交际花的沉稳。换别的人，恐怕早就在这样的精神压力里举枪自杀了吧，亏难得这个交际花还能讨价还价，换来个两全其美的结果。

对于蔻蔻来说，合作伙伴不仅要遵循理念，也要看一个眼缘呐。

万能的人果然洒脱。

另外富二代果然该烧。

军火商人的斗勇









如果说与安玛利亚的交锋虽然紧张但是不失轻松，那么，与大星海公司陈国明少将的会面则可以用惊心动魄来形容了。稍微出一步差池，就可能命丧黄泉。

说到这个陈少将，则不得不提蔻蔻的贴身肉枕，巨乳保镖法尔梅。法尔梅原属芬兰机械化步兵，作为联合国维和部位配属非洲。但是，由于大星海公司对于非洲事务的介入，一心希望开发非洲资源的公司不希望在自己的地盘上看到联合国的势力，于是陈国明作为大星海公司的前锋，以一己之力铲除了法尔梅所在部队。身为部队的长官，法尔梅没能阻止组队的全军覆没，她带着巨大的耻辱躲在死去士兵身下逃过一劫。回国后，出身军队世家的她依旧免不了遭受指摘和鄙夷，在这样的情况下，她在踏上新的旅程和回到家里靠家人舔伤口间作出了选择。

蔻蔻与陈国明的交锋仅仅是一个前奏。大星海公司一方面以合作开发非洲资源的目的介入非洲的军火产业，极大地干扰了HCLI的非常业务。蔻蔻对此虽然颇有微词，靠着一贯的智慧与狡黠坑了陈国明一笔，但并没有做出对大星海公司的进一步举动。说起来，在这一剧情单元里，明知自己酒品差还当着陈国明喝酒的蔻蔻到底是粗神经还是信任部下呢？或者说两个都是。如此的胆识和过硬的背景让老辣的陈国明也没能当场解决掉这个年轻的后生，原本，按照陈国明的构想，请蔻蔻吃鸿门宴，然后干净利落地崩掉她。另一方面，自己的部队与蔻蔻的佣兵队接触，然后解决对手。最后，这两项都没有实现，部队反而遭受重创，对于陈国明而言，可谓是损了夫人又折兵。

而法尔梅则在与陈国明部队的交火里，从模仿陈国明的罗可连中尉身上找到了曾经的敌人的影子。不顾一切的她冲向对手，自此打开了回到过去原点的肇始。

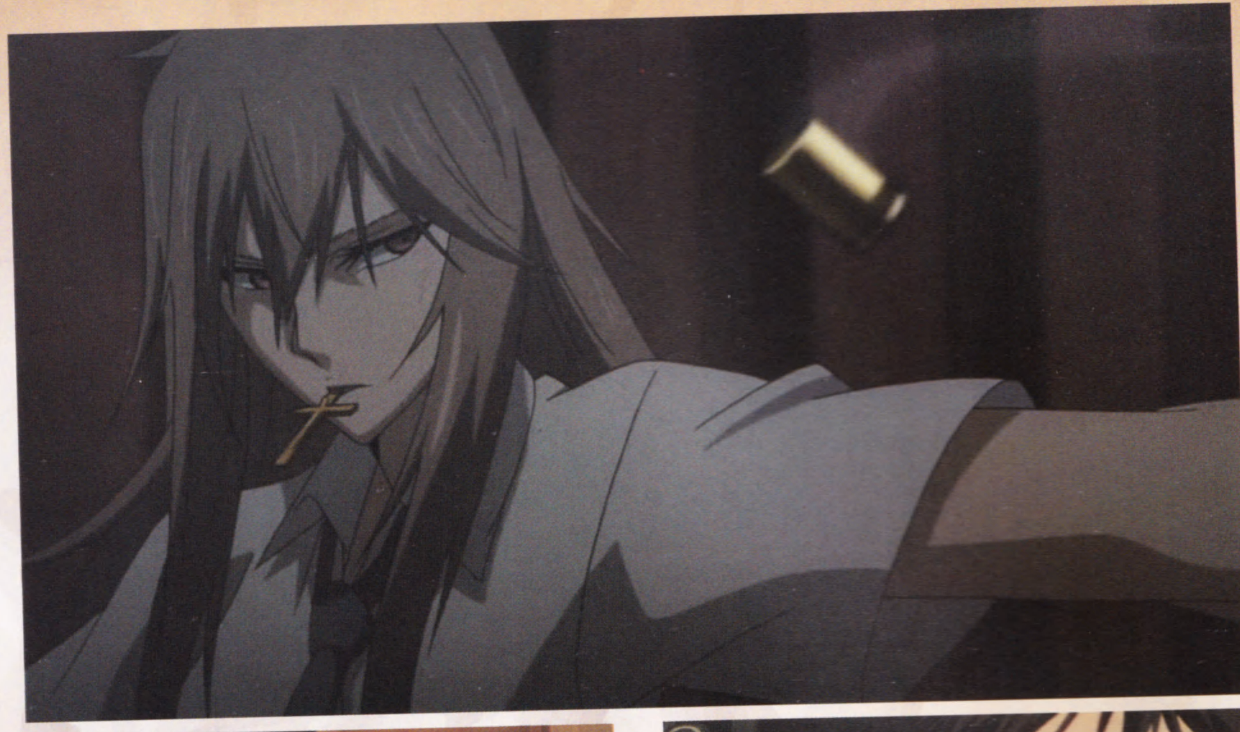
经过这一役后，虽说HCLI持续与大星海公司在全球展开市场争夺，但在非洲事务里，经过这短暂的高潮后，又回到之前的僵持和缓慢的互相碾压里。

打破这一切的便是希望找回世界，回到原点，然后才能再次踏出脚步的法尔梅。在第一季末尾，她独自踏上复仇之旅，并在约拿的帮助下，成功击杀陈国明，并像从前陈国明对自

正所作的那样，以一己之力血洗了陈国明的开发工厂。

法尔梅大仇得报，如愿以偿地回到自己心爱的蔻蔻身边。

说完军火商人间的角斗，那么，之后所说的对军火商人的暗杀也同样有趣。



军火商人的暗杀

在作品里，对蔻蔻有三次比较重要的暗杀。动画里已经做出了前两次暗杀。这两次的杀手都比较奇葩。

第一次，便是交响二人组。

交响两人组的师父说一个不折不扣将杀戮当成音乐的家伙，与其说是疯子，还不如用ACG圈子里比较好理解的厨子来形容。他对于子弹打进肉体的声响有着特殊的嗜好，所在的组织曾经与巴黎警方街口火并，搞掉20000发子弹，可想而知当时的激烈。时过境迁，当年的交响杀人组如今就剩他一个，不过在一次歌剧音乐会的暗杀里，他意外收到了敢向自己开枪的小女孩千夏。“原来子弹打进自己身体的声音是这样啊”，带着这种抖M式的想法，他收下千夏做徒弟。





而千夏因为渡河打湿内裤，不得已脱下，结果射得更准，于是日后的行动里均不穿内裤，成为一个亮点。以至于蔻蔻再次见到她后的第一个问题就是为何不穿内裤。

这对师徒原本其乐融融地欣赏着自己一手创作的肉体子弹音乐会，结果好死不死找上蔻蔻的麻烦。于是音乐会变成了作曲者不在的谢幕剧。也许杀手都是变态，变态都是艺术，谁说子弹射肉就不是音乐呢？不过艺术家往往都是坑货，就像梵高割掉耳朵画画，师徒两人都拿自己的生命写出了最后的谢幕曲。幕起幕落，观众们没有拍手，因为这样的舞台上，只有胜者，没有掌声。



第二次的杀手三人组同样有意思。头头不思进取，总觉得自己不适合做一名杀手，剩下的一个蒙面壮男和一个变态萝莉，却对血腥有着特殊爱好。这样一个趣味不同但凑在一起的杀手三人组前去刺杀身边人艺高人大胆的蔻蔻，可想而知又成了一出笑话。于是杀手供出了东家，回去开了餐馆（……）。就连不懂杀手生意的约拿都不禁要问，怎么会有杀手供出自己的指示者的……

R LONDON 373 No. 43

About Comic and Anime

关于漫画和动画的种种

因为漫画版形势基本是人物传与单元剧，几乎每一单行本对应一个蔻蔻安保队伍里的人物，所以在动画剧情里，也是一个单元剧对应一个人物。

动画剧情此次笔墨最重的便是法尔梅，她可谓是第二女主角。其次便是毛，在巴尔干之鹰的消灭作战里，我们可以看到他这位原白兔军炮兵的飒爽英姿。至于每次屁股中弹的狙击手鲁兹，也在交响二人组里带出对过去警察时代的回忆。

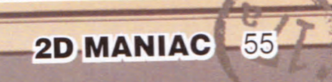
在法尔梅之线后，第一季的动画剧情也就宣告结束。

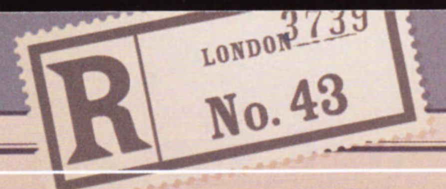
本次动画Staff并没有太大的亮色。制作『军火女王』的动画公司White Fox还是一个名声不大的小公司。他们之前的代表作是『刀语』和『命运石之门』。不过从『命运石之门』里我们已经可以看出这家动画公司在动画制作上的良好功力，因此，四月番『军火女王』画面的精良也在意料之中，当然偶尔的人物面部崩坏，也是TVA放送时可以接受的程度，总之，White Fox制作这部动画的诚意可算漫漫。

在编剧和系列构成方面，White Fox请来了我们所熟知的黑田洋介，不过有着原作的存在，黑田洋介倒是没有卖萌去顶一个原作粉碎机的光环。声优阵容上虽然较为二线，但是对于这部题材受众均较为小众的作品来说，华丽的声优阵容并不是收拾良药，反倒是精巧的故事和独特的切入，才是作品走热的要素。

从第一季最后的反应来看，White Fox众望所归。如此说来，在10月动画第二季播出时，我们有理由相信这部动画依旧良心的作画品质。







Flag,character and episodic story

关于漫画叙事的若干标记、人物传与单元剧

以下，漫画剧透出没注意

谈完动画改编进度，整个作品的剧情差不多去掉了一半。原作漫画 11 卷的容量不能算很多，因此此后剧情开始进入之前所有的种种铺垫而出的大结局。

在剧情叙事方面，因为漫画走的是人物小传 × 单元剧，也就是说一个萝卜一个坑，所以接下来，紧接着法尔梅的故事，R 的故事浮现于水面。在动画第一季末尾里，身为蔻蔻方面的 R 竟然与 CIA 的管理人员 bookman 见面，可谓是出乎不少人意料。

因为一直以来，蔻蔻这个团队所洋溢的氛围，都表明这里面不可能出现叛徒。所以，R 不是叛徒？不是，当然不是。作为 CIA 在蔻蔻方面卧底的他，在接下来的单元剧里，给大家带来了一部悲情的双面无间道。一方面是绝不会背叛上司 bookman 的忠诚，一方面是不愿出卖蔻蔻的决心。R 在左右为难里慢慢走向自己人生的终点。不过至始至终，他都没有做出背叛双方的事情，他将自己的诺言贯彻到最后。

R 原本是出身于意大利特种部队，并派驻



波黑执行维和任务。在那里他遇到了改变自己人生的 bookman。身为老道情报人员的 bookman 要求 R 给自己带路搜集情报，并亲自给 R 上了关于解救线人与情报搜集的一课，给 R 带来极大的震撼，也成为 R 加入情报工作的契机。随后，R 被 bookman 派往蔻蔻方进行卧底，以便让 CIA 了解这个敢与美国争夺军火业务的公司的近况。

在此处，漫画拉出了 bookman 另一个得力助手，被其称之为左手的海克斯。海克斯是一个激进的爱国主义者，其未婚夫死于 911 事件（2001 年塔利班基地分子针对美国世贸双塔及三角大楼的恐怖袭击事件，本次袭击掀起了阿富汗战争及全球反恐战争，极大地影响了如今的地缘政治）。因此她对恐怖分子深恶痛绝，对待恐怖分子从不留活口，也因此受到包括 CIA 在内的机构的诟病。她搜集的一帮人员，全是以虐杀俘虏和平民被踢出军队和 PMC（民间保安公司缩写，著名也最臭名昭著的如美国的黑水公司，blackwater）的人员。

海克斯主张对向恐怖分子提供武器的军火商人施以强硬打击，但这一做法遭到了包括 bookman 和 R 在内的人的否决。于是海克斯决定自己单干。说句调笑的话，海克斯认为应该先消灭军火商人，大概是由于她没有看过『战争之王』（喂喂），小瞧的军火商人也小瞧了政府，所以才如此想当然地认为消灭军火商人就是反恐的一部分。

一番曲折后，海克斯终于来到蔻蔻面前。与大部队分开的蔻蔻只与约拿在一起，他们陷入了彻底的危机。在最危难的时候，R 出现了，以一己之力与人数占优的海克斯搏杀，并用生命，将蔻蔻捍卫到最后。

他留在这个世界的最后一句话，是“伙伴们”……

失去 R 的蔻蔻团队蒙上了阴影，这也让蔻蔻加快实现自己的 Jormungand 计划。

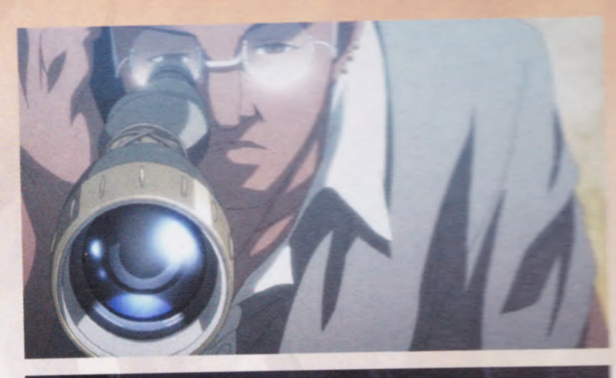
接下来的剧情涉及到东条和威利。卡什帕所在的 HCLI 亚洲部门意外地受到影子公司的干扰，在他的邀请下，蔻蔻一行人来到日本，发现幕后黑手竟是日本特务组织 SR 班。作为原 SR 班出身的东条被卡什帕借用消灭 SR，跟法尔梅不同，东条对于过去没有留念，若要说的话，他对过去 SR 班的经历只有厌恶。不过在消灭 SR 班的最后，东条与 SR 班时代的原上司对话，从对方口中知道自己居然是原 SR 班最后一个活着的人。

“大家本以为你辞职后 20 分钟就会哭着回来。”日野木阳介如此说，结果东条却获得了更广阔的天空，更加的自由，“其实大家都很羡慕你啊。”无法改变被军火交易扭曲心智的部下们，这个原 SR 班的负责人选择了极端的方式。而这样的苦难，反而成为了说明东条如今幸福与幸运的脚注。

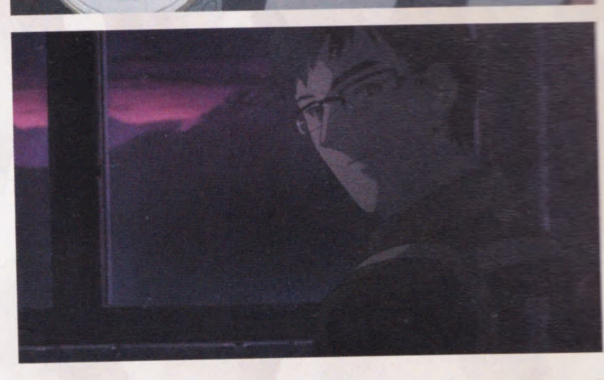
喂，还记得听到日野木阳介对东条的邀请而吃醋的蔻蔻么？这样一个可爱又美丽的老板，怎么可能弃之不顾呀。

炸弹人威利的故事则要简单和热血很多，这次蔻蔻的团队遇上的是打算打劫的 PMC。从第一次海湾战争就与雷姆相熟的威利在遇到蔻蔻后，连三角洲部队（美国精锐特种部队之一）都不去了，直接去蔻蔻的佣兵队。喜欢炸弹的他是蔻蔻团队里唯一一个和蔻蔻一起被 FBI 列为高度危险的人物。威利最喜欢的方式就是以其人之道还治其人之身，谁用炸弹对于蔻蔻，他就将这个炸弹全盘还给对方。









蔻蔻的佣兵队里每个人都有自己的特点和历史，不过正是因为蔻蔻这样的中心，才将这帮艺高人大胆的家伙们聚集在了一起，带着观众一起，游走在枪火之林。

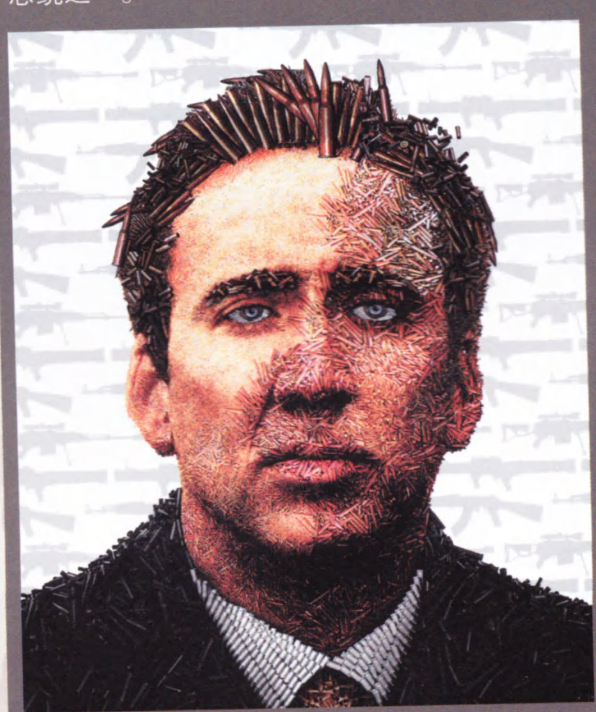
horizontal flag in Jormungand

R LONDON 37 No. 43

『军火女王』的横向记号

军火 VS 军火商人

军火是武备和战争的前提，参与军火研发制造的国家成为了军火贩卖的最大实体，而军火贩卖的利润也叹为观止。安理会五大常任理事国，均是世界前列的军火出口实体，某个国家甚至在 80 年代的两伊战争期间向双方卖军火，以此反哺国内刚刚结束动乱慢慢恢复的军火企业。美国的军火实体已经到了为美国总统候选人砸下大笔选举费的地步，发动伊拉克战争的前美国总统小布什，便是军火大亨支持起家的总统之一。



■ 改编自军火商真实经历的电影『战争之王』让很多人了解了这个血腥的产业，电影中除了精彩的剧情，还有大量经典的吐槽，堪称烂片之王尼古拉斯凯奇最好的作品之一。



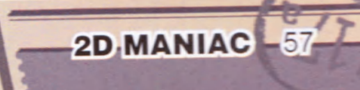


不过，国家贩卖军火虽然名正言顺，但是偌大的世界，总有国家和政府无法涉及的角落，特别是在有着世界大国这样的身份的时候，哪怕是再万能的国家，明面上也不能做出诸如援助恐怖分子或者被世界孤立国家的事情。于是，作为散户的军火贩卖者军火商人得到了国家的默许，靠着他们，国家继续发挥着它在地区军火事务上的影响力。

著名的恐怖主义组织基地，便是在苏联入侵阿富汗时被美国扶植起来抗击对手的工具。为了对抗苏军火力超群的武装直升机，美国表面装聋作哑，背地通过军火商人通过陆路海运向基地输送了当时堪称新锐的“毒刺”便携式防空导弹。一时间，苏军的战斗机损失率飙升，哪怕是再有经验的王牌飞行员，在进行低空犁地时都得掂量掂量。

尼古拉斯凯奇在『战争之王』里对军火商人有一句精彩的脚注，“全世界每十个人就有一个人有枪，我们的工作在于，怎样让另外九个











人同样有枪。”

当然，尼古拉斯凯奇在蔻蔻面前，不过是混口饭吃的散户，根本不能与蔻蔻这样的大户相提并论。毕竟，尼古拉斯凯奇大多数时候打交道的，都是一些只买得起轻武器的非洲穷国。

前文已经提到蔻蔻与军火商人们的交锋，这里，则要提到不同类型军火商人各自不同的特点。

CCAT 的社长卡利是原英军退役飞行员，靠着两极对抗制造的混乱情况，给双方支持的各类组织提供武器。这一点，在 60 至 80 年代末非常常见。譬如数次中东战争，阿拉伯阵营均是清一色的苏系装备，而以色列则是西方装备。不过在这些地区国家对抗之外，还有信仰各自阵营的组织互相奋战，譬如前文里对抗苏军的基地组织，以及苏联暗中支持的搅乱西方的赤色组织等等。还有则是大国对抗的夹缝里生存的没有资金也没有实力的小国弱国。这类组织和国家均不能国家出面贩卖军火，因此军火商人成为代理人。

卡利的 CCAT 社便是这样一种类型，蔻蔻虽然偶尔走着散户的生意，但生意主要是以重型装备的大宗为主，像是防空导弹和无人战斗机一类。因此，卡利这种自称中坚力量的军火商人的确是靠着大国对抗剩下的边角料吃饭的人。

卡利最后一次在漫画露面时在第九卷，他与天田南博士的一番话，宣告结束了自己军火商人的历史。在两极崩坍，曾经美国的盟友被美国抛弃的现在，作为散户的军火商人也成为了国家的弃子，失去了时代的价值。更何况，面对次世代的军火补给系统 package Hek.GG，散户已经力不从心。因此卡利选择了放弃，回家开了餐馆（作者对于吃一定有特殊爱好，作品里几个个性人物也是十足的大胃王）。

而像安玛利亚·托洛布斯基这样的军火商人，则与蔻蔻类似，游走于军火实体和大国之间。更何况，安玛利亚本身就与法国军火实体达索和欧洲军火联盟 DGSE 交情密切，她跟卡利这样只能依靠自己的军队旧关系，吃点大国剩下的边角料的军火商人完全不同。因此，在蔻蔻透露自己计划的时候，她不顾蔻蔻还未说出计划全貌的情况，便热忱地要求加入。她这样的商人和名优深深理解无论时代如何变化，像她这样联系军火实体和大国政界的人永远不会丢掉饭碗。

而陈国明则成为国家势力影响力渗透的代表。以资源开发为目的进驻非洲，一方面利用资源开发的经济实体掌握该国的经济命脉，一方面用军火业务控制该国的国防，从经济到军事深刻影响该国的政治，从而达成控制该国，使其成为自己国家全球战略的一部分。简而言之，陈国明这样的“军火商人”不仅仅是军火商人本身，他比蔻蔻更进一步，他是国家意志的代表，某些层面上已经不能再称之为商人。

佣兵VS家人



伙伴这个名词，是不少作品里均会涉及也必须涉及的对象。在『军火女王』的世界里，跟反复无常和背叛挂名的佣兵竟然与家人这个词产生交集，不得不说是一种反讽了。正如同贩卖着大宗军火却对军火深深厌恶的蔻蔻。

对于蔻蔻来说，法尔梅是重要的存在。她不仅是蔻蔻的贴身保镖，同时也是老师和姐姐。她呆在蔻蔻身边的时间，比蔻蔻的父母都还要长。因此，当蔻蔻得知法尔梅的出走时，她是那般的反常，以至于平时的微笑都没掩盖住，让队里最粗神经的搞笑角色（？）鲁兹察觉出来。

而佣兵队队长雷姆，俨然是整个团队的第二领袖。他对于蔻蔻而言起着某种意义的父亲角色，教育蔻蔻如何在部下面前发挥。在整个作品里，也是他反复提醒蔻蔻不要以真面目示人的重要性。在蔻蔻早期回忆里，当时年少气傲的蔻蔻被海克斯追杀得哭鼻子，她一边大哭一边喊着不想死，连法尔梅也没法安慰她。这时雷姆的出现无疑给大家打了一剂强心针。无论什么时候，大小姐都要保持微笑呀。

作为卧底的R，曾在汇报工作时对bookman说，蔻蔻不同于一般的军火商人。在她身上感觉得到人性，也不会有一般士兵站在战场之上的迷茫。她之所以带着约拿，就是为

了提醒自己是一个人而不是吃人的怪物，而在于看来，约拿无非是蔻蔻的枷锁。这样一个 R，虽然担当着间谍的工作，但也在这个奇特佣兵队的日常里，融入了他们的氛围，以至于他为了保护蔻蔻而与 CIA 的激进分子海克斯进行激烈对峙，最后以生命换得蔻蔻的安全。

正是整个团队家人一般的氛围，才让这个走在世界最灭绝人性地带的军火商人佣兵团，依旧为人的原因吧。



package Hek.GG VS Jormungand

作为海克梅地亚次世代的军火运输系统，package Hek.GG 无疑夺人眼目。即便是各个大国，也被这样的武器输送系统震撼。

作为发言人的卡什帕如此介绍这个系统：HCLI 培养的海上武器货柜输送实体，与 HCLI 发射的 100 余颗卫星组成的“卫星测位辅助系统”相连，能够实时且精确的输送武器。

一直以来，军队就是被后动锁死的狗，如果堆积如山的物资和饥肠辘辘的军队相隔太远，那么双方都是废物。HCLI 这一系统的优势在于，可以弥补军火补给时过多或过少，抑或某一地区武器过剩的情况，精确配置军队所需要的物资，然后依靠卫星定位精确投送。此举不仅能够节约大笔时间，也能省下后勤补给的繁琐，极大地节约了成本。

这一系统宣告了诸如 CCAT 这一类公司的灭亡，使 HCLI 朝向更高级别发展。不过此时的卡什帕尚未料想到，他和整个 HCLI，不过陷入了蔻蔻救赎世界的宏伟计划 Jormungand 中。



700000 VS 未知数

至此，jormungand 计划开始露出全貌。这一计划经过前期佣兵队进行绑架案的铺垫，终于初现端倪。在得到三名世界顶尖科学家后，蔻蔻的 jormungand 系统走向正轨。

此时，她终于能够彻底坦言自己对军火以及与军火联系的杀戮的厌倦和反感。她想结束这一切，让全人类生存在和平里，永远与军火分开。因此，以量子计算机和 package Hek.GG 的卫星测位系统为基础的 Jormungand 诞生了。这一系统是对信息化军队的彻底打击。

如今的军队已经离不开网络和卫星进行协同作战，以及来自空中的支援和运输。Jormungand 则将这一切都消灭掉，它让所有飞行体都不能再飞上天空，使世界回到了 1910 年飞机诞生之前。同时，任何有关信息交换的武器都无法再次使用。

这一巨大的计划在蔻蔻宣布时，并没受到佣兵队的质疑。不过，对战争死亡都无限敏感的约拿意识到这个计划可能的风险。当他质问这个计划会造成多少人死亡时，蔻蔻爽朗地说不过 700000 人，全球的飞行器掉下来，700000 便是死亡人数。与战争造成的伤亡相比，这点损失根本不算什么。

约拿愤怒地向蔻蔻拔枪，但是面对家人一般的蔻蔻，他不忍开枪，于是丢掉枪，不顾蔻蔻的劝告，跳下海离开蔻蔻。约拿不明白，为什么拯救世界的计划就一定要 700000 人付出代价。他的数学学得不好，但他意识到这是一个巨大的数字，是一个他之前从来没涉及到的巨大死亡人数。

他不能接受。

700000 人跟日后战争产生的未知伤亡人数相比，还是这 700000 人更有实感，让人体会到这种恐怖。

也许正如之前的敌人们所说，蔻蔻真的是一个怪物。

蔻蔻 VS 约拿

蔻蔻为什么会选择约拿？真的如同 R 所说，约拿是蔻蔻找回人性的纽扣么？在漫画大结局里，蔻蔻对约拿的真心告白，让我们明白并不是这样。

蔻蔻对于约拿的感情，并不是找回人性这种矫情的说法。她完全知道自己在干什么，也知道她的计划会有 700000 人丧命。但她依旧义无反顾，她疯狂，她昂扬，正是因为她深刻明白，所以才坚定如常。约拿在她看来，有着和她一样的身世。从小游走在战争地带，深深厌恶武器，但是离开武器便不能生存。她厌恶这种矛盾，





在约拿身上她看到了这样的自己。因此她希望打破这种死循环。

所谓的 Jormungand，便是一个永远咬着自己尾巴的巨蛇。不打破这种宿命，蔻蔻就只能像安玛利亚那样，在军火和大国之间慢慢老去。她不愿自己成为这样，因此，她要打破。她要为自己和约拿创造一个崭新的世界。这也是为何漫画最后一个单元里，标题名为 new world 的原因。她骄傲地宣布，自己的佣兵队将成为最后的军队，她要亲手将人类与武器隔开，将战争埋葬。

逃离蔻蔻的约拿选择跟从卡什帕。两年间成长了不少，目睹了更多的死亡和不幸。这两年间，国家之间的矛盾越发尖锐，卡什帕告诉他这是第三次世界大战的前兆。新苏联军队在哈萨克斯坦边境集结，意图争夺油气资源。约拿不明白人类这种一而再再二三的循环。



这时，他想到了蔻蔻，这个与他有着同样死循环的家伙。

他回到了蔻蔻身边，带着对新世界的设想，以及对于未知的将信将疑，一起和蔻蔻，和家人们创造新世界。

蔻蔻的手高举，按下发动 Jormungand 的按钮。

新世界，到来了。



R LONDON 37 No. 43

inertia of anti-war

反战的惯性，世界蛇的衔环

Jormungand，出自北欧神话。他是北欧神话里邪神洛基的次子。主神奥丁感觉到他的威胁，于是将他扔到环绕人世的无尽深海里。Jormungand此时已经非常巨大，无法在深海里自由伸展身体，只能跟随深海环绕人世，然后正好咬住另一头自己的尾巴。他努力想跑出无尽深海，但却只能咬着尾巴一次又一次无望的循环，如同梅比乌斯之环一样，永远没有尽头。

作品以Jormungand作为标题，其实也就是暗喻蔻蔻这样的军火商人永远没有停止的一天。只要有人类和战争的存在，蔻蔻他们永远是冲突世界不可或缺的一部分。作品在Jormungand这个神话人物概念里，明显是在借用Jormungand在无尽深海死循环，包围和封锁人世的意义。而蔻蔻Jormungand的意义，也在于封锁人类战争的能力，从而实现永久的和平。

不过讽刺的是，Jormungand是一个死循环，那么，以Jormungand命名的计划，是否也是一个死循环呢？

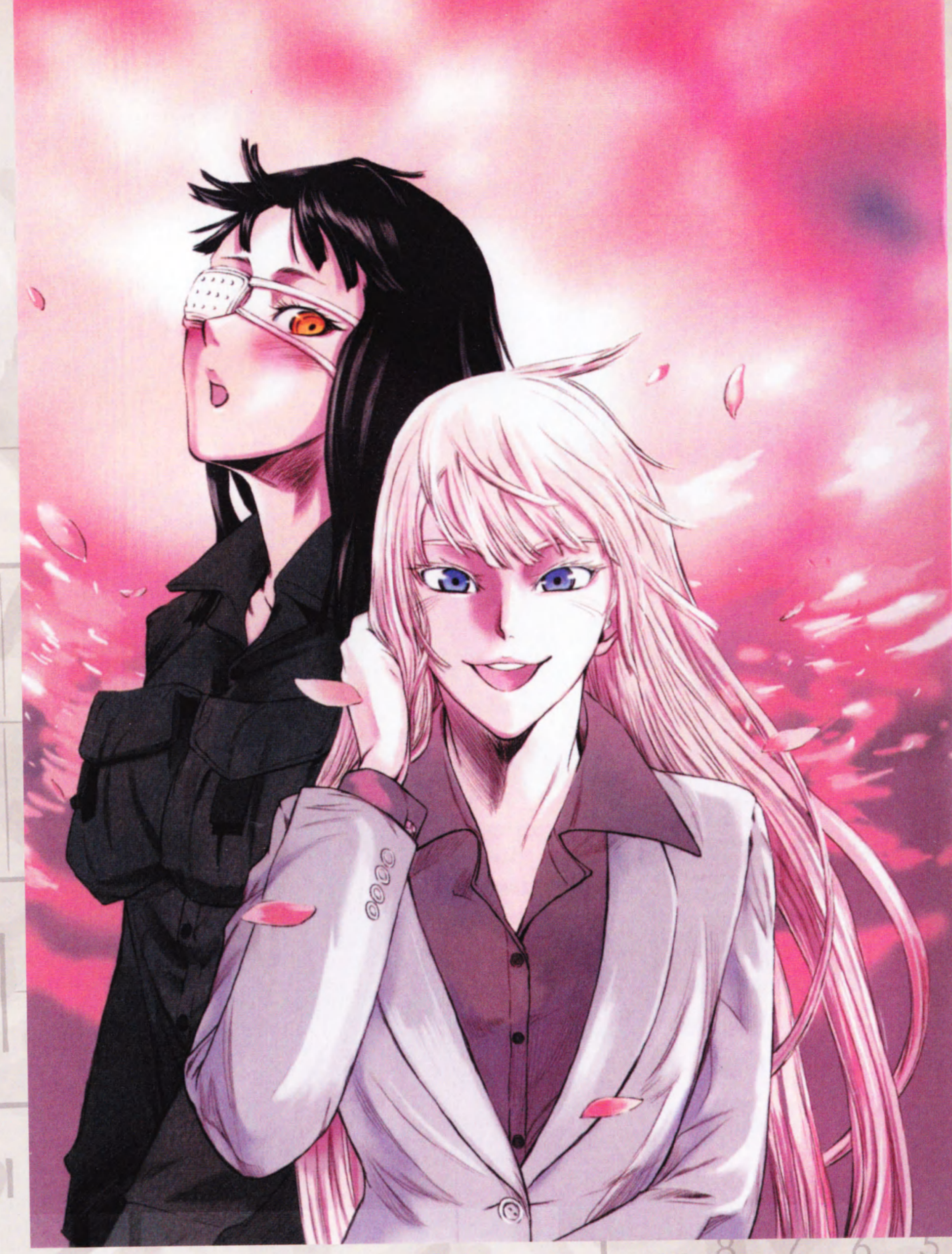
人类战争与和平反复多年，多次历经战争与反战，可以说，反战和战争一样融入人类的血液里。简而言之，反战是惰性气体，将人类稳定下来，让人类认识到自己的疲态和困窘。但是，反战的前提概念是战争存在，它和战争一样，是一个鸡生蛋蛋产鸡的死循环。

因此，死循环成了Jormungand计划里最大的悖论。

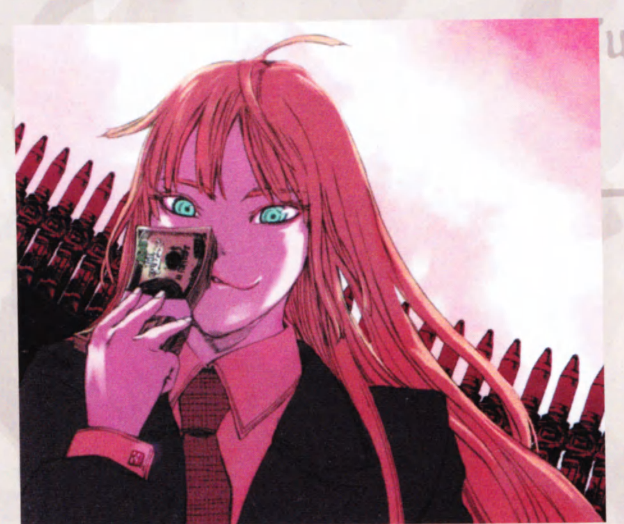
在了解妹妹的计划后，卡什帕没有惊讶，反而有点高兴。他感慨到这个计划能够带来更多的优越性。失去空中力量的人类，一定会把目光转回失落的海运上。那么，作为海运巨人的海克梅地亚就能进一步崛起。

更何况，就算Jormungand能够终结信息化战争，不代表卡什帕就不能够贩卖机械化武器和冷兵器。无论什么时候，冲突都是无可避免，军火商人的利润都是滚滚而来。

时代在变，永恒不变的是利益。那么，军火商人永远不会停歇。而蔻蔻则将Jormungand最大的意义寄托在人类自身的羞耻心上。失去了天空和战争的人类，如同去往未来体验到未来市场生活的古时人类，情感上一定无法接受这样的落差。他们会感到羞耻，为自己做出的武器感到羞耻。面对那一堆无法使用的信息化时代遗留下来的废铁时，他们会惊讶地瞧见自己以前所作的，多么的不可思议。







R LONDON 37 No. 43

Episode

结语

『军火商人』完结了，作品没有就Jormungand计划给出结果，而是将想象留给了观众。不管Jormungand有着怎样的优势或者何等的缺点，作为普通人类的我们，都希望战争永远不要出现在这个星球上。

这是蔻蔻的愿望，也是我们的祈愿。▲


Dark OPS who Singing
a fairy tale
咏唱黑暗童话的唯美夜魔
葉月ゆら
宵闇恋想奇譚
■文/鬼千鹤 ■责编/如月千华、jedi ■美编/orangec



对同人有兴趣的各位一定很早就听闻过葉月ゆら这个名字。她是大阪市出身的一位歌姬。细腻如丝的声线，带一些别扭，撩人，感性的味道。这样美妙的声音，无论是唱欢快激萌的曲子，还是气氛诡异黑暗的歌曲，都能够将其作品的味道发挥极致。

叶月的歌属于多元化的，流传最为广泛的歌曲以黑暗童话的西式风格为主，和风歌曲较少。同时，萌歌的数量也不容小觑，但也许是因为唱这样曲风的人实在太多，叶月的活泼欢快的歌曲并不像她的黑暗曲风那么广为流传。

早期，叶月是以给动画配上歌曲的这种flash 形式在网上引起人们注意，之后渐渐在自己的网页上更新一些作品。于 2006 年开始发售自己的商业 CD，这个时期的叶月，恐怕是不太为人所知的。随后叶月开始大力发展同人方面的制作，虽然她唱过不少东方等热门题材的歌曲，但其实最受人瞩目的还是她自家或是与他人合作的原创同人作品居多。同时，在游戏歌曲方面叶月也有涉及，但就笔者个人自私地来说，并不太希望叶月参与商业作品的制作，尽管第一次知道她就是通过乙女游戏『クレプシドラ～光と影の十字架～』的歌曲。

与叶月合作的作曲家不少，最出名的必然是在 M3-24 时声名大噪的“清风明月”组合——叶月 +drop。其实两人早在『クレプシドラ～光と影の十字架～』之时就已经非常完美地合作过，但在 M3-24 来到之前，他们几乎没有什么名气。网上关于 drop 这位“叶月御用作曲人”的资料基本等于零，连性别也不得而知，只知道此人在何时写过何首曲子，官网“drop の小屋”现在也是停止更新的状态。同时作品数居多的还有藤田真梨，キラ星ひかる，Tsukasa 等人，SOUND HOLIC 也是不难在 staff list 里头见到的一员。其他的相对就比较少了。另外叶月还有跟一位名为月子的歌姬偶尔合作一起合唱 CD，并非两人一起唱歌，而是一张 CD 里各有各的作品之意。在许多风格迥异的多曲专辑中也可以见到叶月的身影，往往是献唱一两首歌曲的形式。

唱歌的同时，叶月也是非常喜欢作词的，清风明月的歌词大部分全是叶月一人独自包办，只有少数是其他人帮忙作词。非清风明月的专辑里也总能看到一些叶月自己作词的身影。“みちる画伯”是她很常用的一个马甲。提到歌词


■『聖童話工房』



■Gothika～赤羊音戯箱～



■葉月ゆら×月子 - 『a la mode』



不得不说的就是在黑暗童话的欧式风格歌曲的歌词实在邪恶至极，以至于我无数次在翻译的时候大叫叶月你这个色女到底要干什么……令人浮想连篇的 18X 心理，动作，场景经常能够见到，虽说在同人音乐中这样根本就不是什么新鲜事，但每每碰到我还是会很害羞地大做一番感慨……顺带一提，叶月的许多 CD 封面都是一斗まる桑画的（编注：就是 V 家曲『千本樱』的绘事），精美的画面，艳丽的风格，封面无疑也是吸引人的要素之一。

除去跟音乐有关的方面说说她的兴趣的话，大概是玩游戏和随手涂鸦吧，她的博客总会带上自己的涂鸦作品就是最好的证明，虽然都是比较简单的随性而描，但却很可爱。不知道叶月家里有没有养猫，从她的作品和画中可以得知她是非常喜欢猫咪的一人。情人节的时候还发过巧克力的图片，想必应该也喜欢甜食吧，不管什么方面来看都是个很可爱的女生（不论年龄）。

好了，关于叶月的资料和信息就先罗列到这里，接下来，让我推荐和点评一些个人比较喜欢的作品——这也是无奈与她所唱的歌曲实在太多，无法一一介绍了。而本次选择的作品是以清风明月的名义推出的 CD 以及部分个人名义和与藤田真梨合作的拥有明确主题的“概念 CD”，因为这些也是最能代表叶月这位歌手、作词者甚至表演者的作品。

前面提到笔者是因为『クレプシドラ～光と影の十字架～』的歌曲结识了叶月，那么在开始介绍她的同人作品之前，我也在这里介绍一下这两首歌。

09 年初，在某处偶然听到一首歌曲引起了我的注意，但几经周折之后，我才找到了一张名为『クレプシドラ -Vocal CD-』的 CD，第一首『Santuario ~Prelude~』便是那首让我过耳难忘的歌曲。不过整张最著名的当属 ED『13 番目の御伽の国 ~Ending theme of clepsydra~』一曲。曲风为非常标准的黑暗童话风神曲——





□『クレプシドラ -Vocal CD-』

虽然我知道“神曲”一词各人有不同的见解，但我用的话必然只是指我自己非常喜欢，希望大家不要见怪。曲子非常的悠缓，神秘，敲击乐器的三拍圆舞曲步调走出了浪漫的气息，更让听者感受所谓仙境之国的美好幻想，结尾处门扉关上的声音更有寓意一切结束回归黑暗的含义。在这首歌曲里我们可以欣赏到叶月的卖萌声线的强大以及她极致的高音（曾经试着翻唱过但累到断气）。曲子一共隐射了接近 20 个大家耳熟能详的童话故事，灰姑娘，白雪公主，穿长筒靴的猫，人鱼公主，红舞鞋等等等等。考究之余不禁感叹一下叶月的作词，真是用心良苦。

Tr4『Santuario-Clepsydra_remix』很精妙，将 tr1『Santuario』的吟唱和作为游戏 OP 的 tr2『Clepsydra』的歌曲部分结合起来，做成了一曲以温柔多重吟唱开头的之后切入战斗风的歌曲。虽说是战斗激烈的风格，但这首曲子特别之处在于背景音效，节拍其实都非常轻。加上叶月本身就细的声线以及少许后期将人声稍微做出了一点梦幻的感觉，让这首歌变得无限纯白，剔透，即使是平日喜好慢歌安静歌曲的人听也会很合适。

插入歌『Aphradisiac~ 媚薬 ~』的标题有着很“叶月风”，在文字上玩露骨与和谐是她一贯的作风（不过这个不是重点）。曲子中速，前奏的钟声极赞，同『Santuario』一样是非常清爽的歌，但少了一份冲劲，一份战意，更多的是一种淡然，清爽，由微风拂过的爽朗。“这副美丽的身躯，也许有一天就会这样躺进棺材之中，无论如何，请你不要忘记我”，歌唱着少女的无奈，企盼，结尾轻柔，利索，更让人回味无穷。





■『HAMELN』

『hameln』于M3-24发售，这是清风明月组合最出名的一张CD，不少人正是通过这张才认识到了叶月这位歌姬。且不说歌姬或是音乐，那张华丽之极的封面就足够吸引人了。箱子中穿着粉色衣裙的长发人偶，极其帅气吹笛的蓝发帅哥，还有旁边星辰的点缀。记得就是接触到这张专辑之后，我操手干起了从未做过的歌词翻译一役，但也正是从此我才有了将挚爱歌曲译成中文的习惯。也正因如此，下文里当提到我特别中意的曲目，我会结合自己的翻译进行介绍，希望能以此加深各位对叶月的了解。

『hameln』这张专辑中，第一首歌与最后一首歌相互呼应，展示着故事的主旋律。故事以封面上帅气的蓝发魔笛之男的声优，石井一贵的轻轻细语拉开帷幕。“晚上好，这位小姐。呵呵，你还真是安静呢，能够以沉默回应我所吹奏的笛声的孩子，也很少见。”对着宛如寒冰一般连同灵魂一起被囚禁的玻璃姬人偶，明知她不会做出回应，魔笛之男却露出轻浮地微笑挑逗着她。“那双冷冽青蓝的眼瞳究竟凝视着怎样的幻梦？越过玻璃所看到的世界又是怎样的风貌？”那么，这位没有生命的人偶，究竟会一直沉默下去，还是会被赐予灵魂为魔笛之男歌唱呢？毫无疑问，她已经因笛声而觉醒了。



第一首歌，也是主打歌『hameln』，可谓一曲名贯穿全张专辑。大家一定听过彩衣魔笛手的故事，一位穿着彩衣的陌生人来到一个小镇，镇上老鼠成灾，居民们答应，若是能够消灭它们，就会赠与大笔的钱财。笛手吹起笛子，神奇的曲调将老鼠们引诱了出来，跟着他来到河岸，一只只跳进河里死了。而居民们却反悔了，不愿意付钱给他，于是他故技重施，将镇上所有的孩子一样用笛声引诱到了镇外，从此再也没有回来。

故事中的人偶小姐被魔笛之男的漂浮在窗外的笛声所吸引。此刻，她愿意从沉睡中醒来，跟随他而去，即使那是朝往冥府的道路也无所谓。而我们，如人偶一般，也被drop极致的作曲吸引，如痴如醉。既然是根据魔笛手的故事改编的故事，乐曲在轻快略带战斗风一样快速的节奏中，自然是少不了笛子悠扬的旋律，配合上叶月魅惑的声线更加发挥极致。曲调给人一种歌唱，祈求着什么珍贵的宝物一般的情怀，这或许也就是人偶小姐在追寻的，扰乱自己理性，赋予自己灼热快感的美妙笛声吧。凄哀婉转也好，魅惑迷惘也罢，她都愿意无怨无悔地追随，直到堕落为愚蠢的祭品也不放弃。

春、夏、秋、冬，清晨、正午、夜晚。既不唱歌，也不跳舞；不会讲述恋情，亦不会沉

溺于爱。

随后，在终曲『恋するマリオネット』开始之前，魔笛之男又一次开口对人偶说话，再一次，他感叹了身为人偶的悲哀，并请她与自己一同携手，而这一次，他抱紧了人偶苍白的身躯，握住冰冷的玉足，抚摸着颤抖的纤手，为那屏住呼吸的樱唇献上一吻。



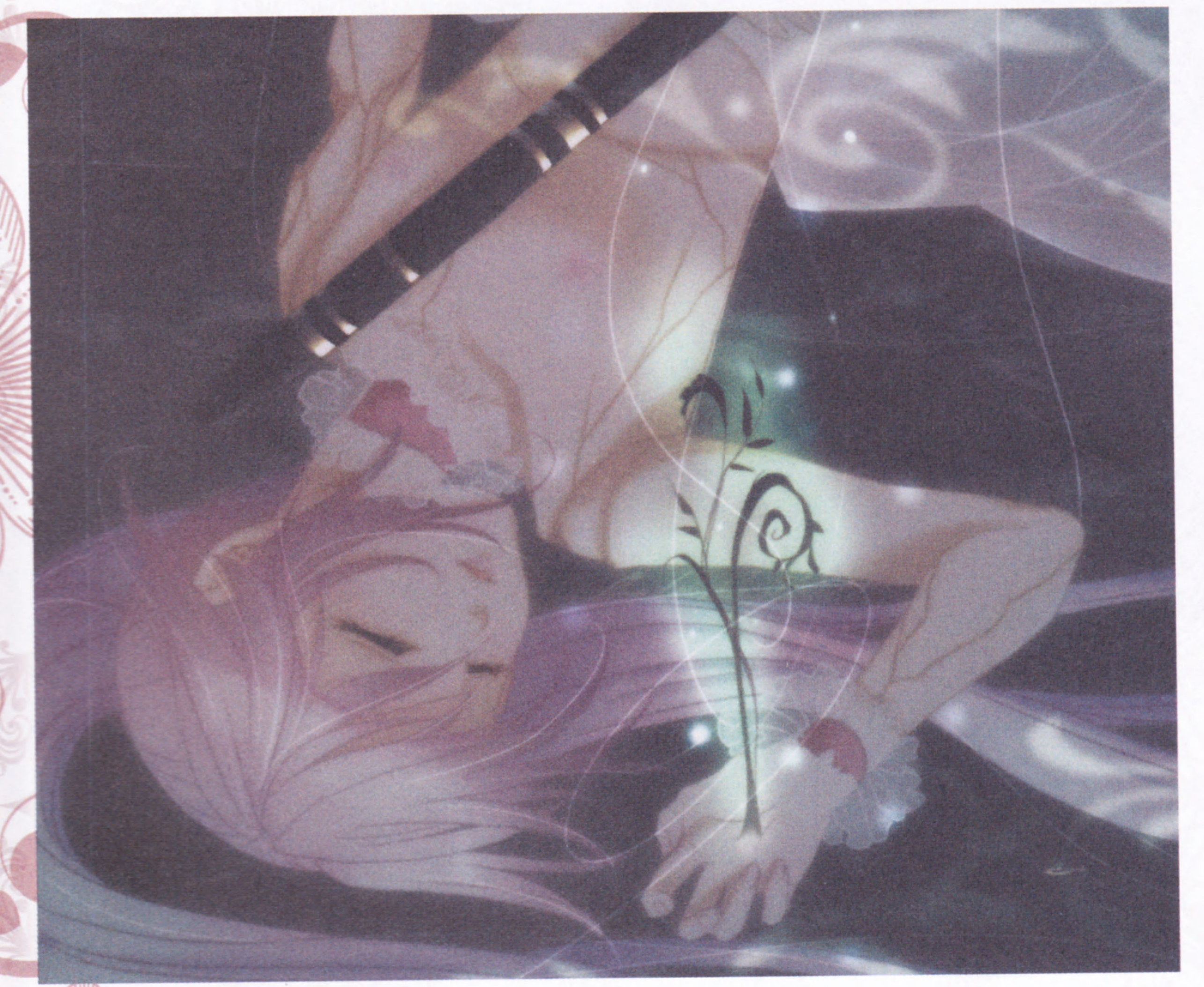
■『HAMELN Limitedver』

“哈默尔恩所奏响的笛声，宣告了永不归来的少女时代的终结。来吧，我的第 132 个提线人偶。”

“明月啊。请你凝视这一切，如同要崩坏般的红宝石之鼓动……纤细的提线，身躯吱嘎作响，金色眼瞳，恋爱中的人偶……”

随着磁性男声结束，叶月呼唤希望般的歌唱刹然响起。跟『hameln』一样属于快速的歌曲，高音没有『hameln』那么高，节奏感也比『hameln』强许多，真的很难比出两首曲子究竟是谁高谁低。贯穿全曲的弦樂重奏音效是点睛之笔，虽说音色四不像，还很容易被误解成笛声，但真的很棒。叶月在这首结尾曲里用了非常坚定的声线，飘渺虚幻已不在，如今只有眼前的事实而已。

特别值得一提的是这张标准的黑暗童话风专辑里，有一首可以让听众能够爱之胜过两首讲述人偶命运曲的古风歌，那就是『风雅』。



“曾几何时，我于世间，漠视一切，泪干枯，忆残留，晴云秋月，从不停滞。纵天下大乱，血流成河，季节依如常循环。”

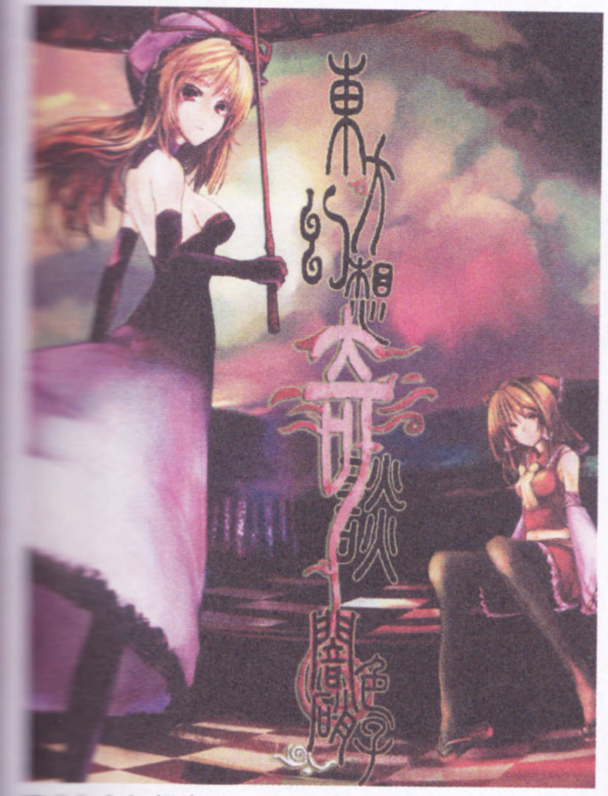
我翻译到此，黯然泪下，是的，人在世，无论多少丰功伟绩，死后也化为尘土，世间无数生命，从未因为谁的功德大能够左右自然天象。于这感人，悲叹婉转，又悠扬的古风之音中，抒发起了无限的感慨。听了几首西式的快节奏歌曲，突然来了这样一首，无疑地舒缓心情，令人平静，但又增加出一份感慨。在未来的某年某月中秋佳节时分，也许我会望月独自喃语自译的一句叶月所作的词，“满月之光刺金杯，金波银波摇细语。”

血色哥特之月

Blood Color Gothic

葉月ゆら

“看着你炽热目光的深处，我已控制不住自己而对你动心，我们紧握双手，在绯红色的夜晚下起舞梦魔般的暗之华尔兹”



■『东方幻想奇談～闇色硝子～』

Drop 在『hameln』融入了大量心血，也因此造就了这部杰作，他理所当然是要好好休息一下的。于是在 2010 年上半年的例大祭 7 上发布了与叶月合作的东方作『东方幻想奇談～闇色硝子～』之后，就一直休息到了 2011 年下半年的 M3-27，足足快一年半的时间没有新曲。这个期间，叶月与其他的作曲人也合作出了不少的 CD，其中给我留下最深刻当属 M3-25 的『Garnet Bride』与 C78 的『少女の秘密と鍵穴』。（感谢深山雪见大人和 efreet 大人的自抓）

叶月很少跟趣味工房にんじんわいん合作，第一次是 07 年，第二次就是 M3-25 的『Garnet Bride』。他们虽说合作少，曲子质量还是非常优秀的。该作故事以吸血鬼为主题，哥特恐怖曲风，配合严格纤细的弦乐器，奏出了让人能够感受神圣的曲子。无论天使恶魔都能够欣然倾听的。管乐风琴，气氛洋溢的乡愁般的曲调，配合 rock 歌唱。叶月扮演了一位楚楚动人的吸血鬼小姐，演唱着恶魔般的恋爱之歌。

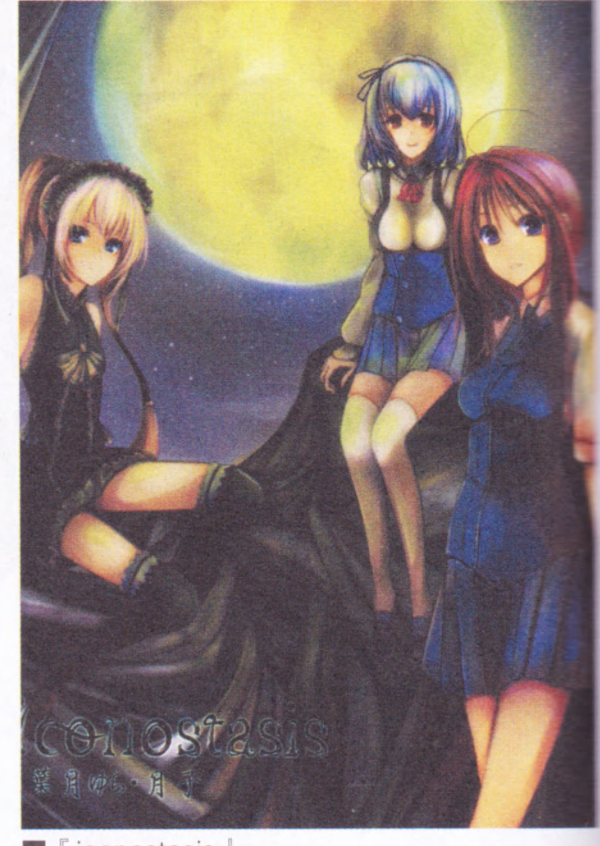
Tr.1『Coffin［愛の棺］』整张中唯一的纯乐，沉静的钢琴里蕴含着一种难以言语的神秘感，如古典音乐一样听着让人怀念的曲调开场，逐渐进入现代音乐，弦乐和钢琴搭配中规中矩，打击乐器基本起了节拍器的作用。想要嫁与心爱之人的吸血鬼新娘，在月光下与其盟誓，牵着对方的手走向了只夜无昼的幸福。

紧随其后的『Innocence［白い少女］』为全专辑的点睛之作，浓郁的旋律，黑色哥特，少许电子与摇滚风味。前奏大有暗色旋风吹起，暗狱来临般的磅礴，虽不大气，却震撼众人。进入 vocal 部分，叶月轻巧，故作高傲姿态的唱腔也配合的很好，高潮大有风中舞蹈的帅气姿态。



■『Garnet Bride』





■『iconostasis』

吸血鬼的爱，或许不能用天使的神圣纯洁来形容，但依旧有表达的词汇与方式。若是紧闭在小小的黑暗世界里，心里也只会布满无善非恶的欲望，那么，请向这样的我，伸出援手吧，为了朝向三日月的光芒。

C78 的『少女の秘密と鍵穴』，其实与『Garnet Bride』有着异曲同工之妙，都是孕育着黑色童话的哥特曲调碟，其标题已经被人吐槽无数次。藤田真梨妖娆的乐曲配上叶月流利的歌唱，神秘的旋律将人引入了非日常的世界。

差不多从这个时候开始（以前并非没有），叶月一张 7 首歌曲里头尾为纯乐的形式开始愈发增多起来，我很喜欢这样的方式，毕竟无论纯乐还是 vocal 都有各自的风味，能够同时赏味是很幸福的事。

作为开场曲的『追憶』大气不失悲壮，饱含忧伤与决心，从起步的危机来临感瞬间平静下来，又一点一点将旋律拉伸变得磅礴，大有大战来临之前的万事准备之意，为下一首激烈的曲子做了非常好的铺垫。

『背徳の海 EGOISTver』，是另一张 CD『iconostasis』中与月子合唱的『背徳の海』的再录版，有着极强的黑色节奏感，不断循环的一小句旋律相当耐听，背景的风琴与吟唱伴唱为这首名为背德的歌曲增添了与词相悖的神圣。在进行翻译的过程中，我发现叶月真的很喜欢“いばら”（荆棘）这个词，『hameln』里用的是荊，『Garnet Bride』用茨，这张用棘——虽说是夕野ヨシミ（IOSYS）作词，但受到叶月是毫无疑问的。

“

被夜晚的枷锁束缚，已无法回去，沉湎于甘甜满溢的违背道德之海

想要的只有你，不断寻求禁断的美味

”



■少女の秘密と鍵穴

虽然我们无从得知究竟这是描绘了谁与谁的禁断爱恋，但这样想象的空间反而更大。

若是喜欢听钢琴音色的话，『黒真珠姫』是一定不够错过的好物，带着海边浪潮声音，与钢琴一起奏亮了于苍海中摇曳的七彩极光，随其响起的是提琴勾心的旋律。因为我个人喜好的问题，听快歌比较多，所以对叶月的慢歌没有那么钟爱，但这首曲子没有风雅般的震撼，却也平淡地抚慰着内心的伤痕。

凉水般流淌的琴音，指尖触摸过的黑白琴键，泛起内心最柔弱深处的涟漪，也让人深刻体会到歌词中描绘的逐渐溶解在一片苍蓝之中，消逝不见的对方的感情，是何等的珍贵，失去是何等的痛心。

这首曲子唯一的吐槽点就是一句“从溃烂的指尖飘出的银色”，虽然初看可能没什么但太令人 YY 了，这张碟里还有把人头切下来放到盒子里这种 15X 的情节，所以说叶月可以写神词也可以写这种工口的东西……

全盘终曲『世界の果て』，一首安静的八音盒短乐，是开场曲追憶的另一个编曲版本，没想到那样气势雄壮的曲子竟可以做的如此小家碧玉，不得不感叹藤田真梨的编曲功力也是极佳的。





2010 年下半年，我一边听着追憶，一边踏上了岛国的求学旅途，带着叶月陪伴我所度过的夏季，秋季，春季，来到了她所存在的国度。M3-26 必然是蹦去会场的，我住的地方并不在东京，每次去都要耗费诸多时间与财力，但为了买 CD 以及一睹歌姬芳容从来没后悔过，但让我抓狂又遗憾的是，如果连 M3-29 都过去了，叶月依旧从未露面，到底是想将自己的真相隐藏至何时？

之前提到过，M3-26 有一张旧作的合集 CD，就是『ラ・ピュセル』。以救国的圣少女贞德与大元帅吉尔斯·德·莱斯的恋情为主题（此人是谁以及有怎样的癖好在此就不多介绍了，实在太重口），但其实却收录了一大堆旧曲，实在令人疑惑万分。若是说叶月想要把以前的歌曲连串起来做成这样一个比较相似的主题，但 11 曲里 3 首是完完全全的电波萌歌，作词还有不少现代词汇，例如手机，与主题完全不相符，实在大有骗钱的嫌疑。但话虽这么说，叶月的作品还是不能不买的，而且 tr1 的『眠れる森の王子』和 tr2 的『Verthandi』两首歌最早的演唱是初音ミク，后来才给了叶月，虽说『Verthandi』在 C77 的『hameln』限定版中收录过，但终究过去『眠れる森の王子』还算是没有叶月的版本，也让人欣慰了，何况在 M3-26 的时候网上根本找不到 C77 那张碟的下载。（再谢深山雪见大人的自抓）

■『ラ・ピュセル』

Dark OPS who singing a fairy tale



或许是老早就策划好了，放在这个时期算是补偿一下上一张旧作里大部分都听过的听众，清风明月在 M3-27 的时候竟然推出了一张风格全然不同的新作——『宵闇恋想奇譚』，整张上下都是和风风味的歌曲。

截止到 M3-29 为止，清风明月除了这张从未出过整张歌曲完全是和风式的作品。虽说这张曲子是实实在在的和风，但叶月本人的介绍则是和风流丽哥特式的旋律，妖娆的奇谭世界。意思是曲子虽是和风元素和配器，旋律上还是偏哥特，看来叶月最中意的果然还是西式作曲，即使是和风碟也不忘老本行。



■『宵闇恋想奇譚』



■『SUMMER VACATION』

全盘有两首歌曲并非 drop 作曲，那就是开头的『かごめかごめ』和终曲的『とおりゃんせ』，两首都是日本的古代童谣，但想必听众对第一首耳熟能详，在许多 ACG 作品都有出现，『东方永夜抄』5 面道中的原曲『シンデレラケージ～ Kagome-Kagome』中同样有着这首曲子的旋律。在游戏时，由一个孩子负责当“鬼”，蒙着眼睛蹲在孩子群中，其他孩子围成圆圈，边转圈边唱着这首童谣。当童谣唱完时，如果能猜出面对着他正背后的是谁，被猜中的人便要接替“鬼”的位置。终曲『とおりゃんせ』则没有如此的玩乐气氛，无论是叶月的演唱还是本身的歌词都非常可怕。那个时代贫困严重，没有食物，小孩子不像大人耐得住饿，所以父母们不想让孩子受苦，就带到山里杀掉减少吃饭的人数，希望他们早日投胎到好人家不要再受苦。

专辑的主打曲『宵闇花火』其实早在 2010 年夏季 C78 过后没多久就收录在一张神阵容 CD『SUMMER VACATION』之中，但这张 CD 才算是它真正的归宿吧。在轻快悠扬，旋律不断重复的笛声中，我们听到了华丽哥特与和风的交织，虽曲调绝非欢愉之物，但却让人油生翩翩起舞之意。在最后一段的演唱里，我们又一次领教到叶月的高音升调是多么强大。我曾想，叶月是否是微笑着演唱这首绚烂，繁花似锦般的曲子呢？漂浮于黑暗的彼岸花，有着如封面少女和服一样的红色，如火焰似的鲜艳地绽放于冥府岸边，迷失与这样的景色，也迷失在 drop 的作曲和叶月的演唱中，已经流连忘返，不知返回的道路。

drop 写的快歌虽然我都觉得很适合作为战斗时的音乐，故称其战斗风，但还没有哪一首如『龍と桜巫女』这样一般暴风雨之时狂暴的震响霸气。初听前奏的吹奏乐，眼前浮现出一位身着巫女服的少女与漂浮与天际的少年怒视。当叶月的演唱与背景伴唱开始时分，如感受到万根针随雨从天打下，巫女敏捷的身手快速将其一一避开逃离，最后施展出符咒与其抗衡，交击瞬间，白光爆破响彻天际，结束于这段开场演唱的最后一个激奏音符。高潮副歌结束后，瞬间转入较为平静安稳，天降大任之人的日常生活的之章，但这样的曲调并未长久持续，既身负使命，就必与恶势力为战。天际震响，巫女再次冲破黑暗，于云间发出数以万计的攻击。两段主旋律演唱结束后，在此瞬间转入悠扬的

合声，这一安排可谓是全曲的点睛之笔。凡征战，谁人，不在狂战后歇息，谁人，不曾辽望满江血染的深红尸首？但若是一切未曾结束，又何来永远的沉睡？最终，巫女与少年念咒般的合唱，封印住所有的黑暗势力。

“

黑夜中昂首盛开的樱花呵！你那怀抱忧郁的黎明之后又隐藏了哪个愚蠢狂徒对世间的怨恨啊！

你若企盼的话，连这满布污秽的大地都能绽放开尊贵的生命啊！

吾乃身近纯洁清秀之巫女，化为高洁之樱再度兴盛开放！

”

“

何时，魂燃尽，才能与你相会，手指交合拉钩做下的誓言终能实现。

”

高潮部分是我们所熟悉的某种呼唤幸福的演唱，少女心系爱人，无论如何都想让他过的好，这份情谊，永不忘却。樱飘舞，胧月夜，诱惑的灯火，沉醉在了仅美孤独的走廊里。

即使在这样歌唱神秘，思恋，战意的专辑中，也有真正能让人忘却忧郁开心欣赏的有趣小调，叶月将声线拉到极致细腻，与祭典一样拍打乐器狂欢的旋律一起演唱了名为『十六夜童歌』的游乐短曲。只是听着身体都会跟着左摇右摆的旋律，如被歌词所说面对明月的黑兔俯身般，在金平糖散落的夜空中蹦着蹦着就消失了踪影。但其实有多少人知道，在披着这样有趣的旋律下，里头竟有“从响着低语声的古井中，传来不知是谁叫着，啊，好想要个头啊的叹息声”这般恐怖的歌词呢？能够将这样猎奇的场景开心地唱出来，叶月真是再次令人惊叹。

这样一曲激情曲调狂轰乱炸后，最适合听接下来的『幻燈遊郭』了。三拍圆舞曲的节奏总是能给人游览玩乐的心情，何况和风的编曲更加带来一份凄美。开头欢乐的旋律，逛庙会一样游荡玩耍的心情，叶月小女孩一般扭捏的演唱，却蕴藏淡淡的忧郁，与无奈。





■『Gothika2 ～御伽影牢館～』

玩转和风后，叶月又一次携黑暗童话满载而归，C80 连续参与了四张大碟的创作，作为重头戏则是神阵容的自家碟『Gothika 2 ～御伽影牢館～』了。drop，爱新觉罗溥仪，藤田真梨，还有成立已久的著名同人大团 love solfege 的首次参与，打造了一张实力不凡的华丽专辑。专辑里每首歌曲都能够看到童话的气氛，更有直接以单个童话为主题的歌曲，白雪公主与红舞鞋又一次出现在叶月的 CD 之中。

开头与结尾的两首简短纯乐都是 drop 写的，真心觉得 drop 适合写这样华美短小精炼的敲击乐。境界線 S 神秘，晚期 M 混着鸟鸣和忧愁，不过这 S 跟 M 是要前后呼应吗……

『白雪　Evil Snow』，上面提到的白雪公主主题的歌就是这首，由 love solfege 作曲编曲，前奏磅礴到大有黑云压城城欲摧的紧张气魄，中途突然将气氛 down 下来变得迷惘，琢磨不清，整首歌在独唱与合唱的交替下此起彼伏，令人回味无穷。优雅华丽的演唱编织了一个盛大的舞蹈会场景，旋转到忘却时间。“魔镜哟，魔镜哟”，不断的呼唤贯穿全曲，白雪公主的母后无论何时都想要除掉这拥有雪白肌肤，配黑檀木亮发的非亲生女儿，但叶月笔下的白雪公主并非原作般纯洁的少女，“黑色恶魔与白色谎言，交织在一起如兽一般”，逃进森林的她，用“淫靡的眼神诱惑着猎人，装作很悲剧的样子的少女说，我想爱你”，“少女变成了狡猾的魔物，为何谁都没有注意到呢？”如此的少女，却在最后还能以神之名，如今给予天罚，实则让人对善与恶一物费解。

drop 在这张专辑中除了纯乐还有一首人声歌曲『御伽影牢館』，从歌名就散发出神秘的气息，更让人回想到『13 番目の御伽の国』。在 drop 的众多黑色童话作品里，这首不能算最出色的，但绝对不失水准，只是它的曲调相对平凡了些，没有太过浓郁的旋律和激烈的步调，听着倒也很舒服喜欢。相比『hameln』的感觉应该能够称作在情绪上平静和释怀不少吧，有种已经看开一切，带着嘲笑讽刺人生的态度。同时，叶月也用了比较慵懒和卖萌的声线。这首歌的歌词比旋律更让我有共鸣，如同写照一般被深深震撼。

“

从仙境之国迷路走出的少女，是个又任性又傲慢的女人，憧憬着成为女王却又逐渐堕落的命运，王子也未曾到来，一直等到死

”

狂妄自大不会有任何好下场，借以此为鉴牢牢记于心中。另外爱新觉罗溥仪（编者注：日本同人音乐人的艺名，非历史人物）的卖萌说唱洗脑歌『Caterpillar Song』也很值得推荐一下，毕竟是叶月前所未有的风格。

同时，哥特风格的『少女と背徳の欠片』也与我们见面，这是『少女の秘密と鍵穴』名正言顺的续作。藤田真梨此次的作曲我私心认为差距偏大了，主打和纯乐都胜过前作，非常吸引人，而其他几首却让人听过并没留下很大印象，不算是很出彩的作品。何况在 C80 有了一张『Gothika 2』之后就更显如此。而叶月依旧保留了上一张露骨暧昧猎奇的作词，例如终曲『ダークメルヘン・フリークス』里还将小红帽的故事完全倒了过来，童话里是狼吃少女，猎人剖腹，而这首歌当中则是猎人吃狼，少女剖腹，再“边笑边提着某个人的头颅”，令人毛骨悚然。

总体上来说作品还是保持了上一张的风格，开场的『背徳の味依』旧是那样从宁静转向大气，这一次编曲加入了交响乐般的元素，气势更加壮大，很有电影配乐的气场。若说上次是大战前的决心，那此次即为带着复杂难懂眉头紧缩的表情环顾残局。由八音盒清脆的敲击声，配入钢琴急转直下深不可测的提琴，再一点，一点地高涨起来奔放而去，再交响中，钢琴流水般地划过，少女抬头望见领巾高高随风飞去天际，不知踪影，不知何处落脚。

主打歌『禁色の恋』，这次可谓轻柔了不少，虽未回归『Santuario-Clepsydra_remix』般的淡漠，却也别有滋味，『背徳の海』里那股脱缰而出的蠕动消逝而去，存在的则是释怀，随性的幽美。曲子中除去深情非常的高潮演唱，其余部分我都觉得非常不可思议地感受到，旋律和叠唱如一层又一层的蕾丝重拢在一起似的闪耀着淡淡的萤光。歌曲叙述的依然是少女对少年的爱，不过叶月没有交代为何是禁色的恋情，或许虽少女而言，恋爱本身就是禁忌之物。



■『幻恋楼閣談集』



■『少女と背徳の欠片』

“

他在我被热火照亮的喉咙深处，留下了印记离去，喉咙很奇妙地干渴起来，请赠与我露水吧

”

结尾曲『憂鬱の欠片』则是同上一张一样使用了其他曲子中的旋律再编曲，原曲为『禁色の恋』中开头的那一小段。曲子清澈，宁静。在夏季蜷缩在柔软的空调被中嗅着身旁淡淡的花露水香味，恬然地入睡而去。

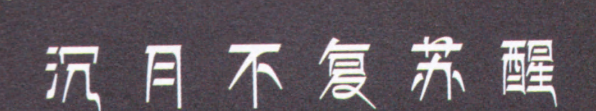
虽说叶月在 C80 的作品中非常活跃，但我们并没有看到期待中的清风明月的标志，而且在其后的一段清风明月的碟又连续跳票两次。不过在 C81 上叶月以自己的名义推出了她的第二张纯和风碟『幻恋楼閣談集』，虽然看起来像是『宵闇恋想奇譚』的续作，不过作曲不再是 Drop，而是キラ星ひかる，叶月本人虽然担任全碟的作词，但歌曲只有一首，这无疑令 FANS 很不过瘾。



而大家盼星星盼月亮，终于在前不久的M3-29上盼来了清风明月的新专辑——『Le Bijoux』。Le Bijoux是法语中珠宝的意思，同名主打歌里头也用了几句法语。也许是大家等了太久却等到一张不过不失的碟感到失望，也或者是drop真的作曲有点欠缺新意，我在网上看到不少评价都对这张的整体评价都不如从前。但不管怎么说，我还是对这张里我中意的歌曲无限喜爱，要真的能抱怨上几句的，当属主打歌的长度。说实话我真不知道drop是怎么想的，为何会把主打歌写的才长2分多钟，而这张里最惊艳的黑暗童话风毫无疑问就是这首，根本就听不过瘾，惹得听众众怒纷纷，真希望未来的某一天他能醒悟把曲子弄个long ver出来……叶月本人对这首歌曲的评价是，“仿佛拿着记忆的红宝石被关进怀古迷宫的气氛，并且对歌词做了许多的妄想”。手风琴前奏的三拍圆舞曲让人陷入了一个迷惘，无助，但四周都围绕着星光的奇幻深渊。旋律中饱含华丽的宫廷风，以及歌唱哀叹的无奈。与过去不同的是，这首舞曲的节奏很紧凑，并非从前的一般放松。顺带一提，歌曲的主角正是曾在超人气专辑『hameln』中出场的那位人偶小姐。

专辑的开场和终曲依旧是两首纯乐。『etoile』作为专辑的第一首歌曲的简短曲，drop选择了跟主打风格节拍完全一致只是音符不同的旋律，并巧妙地配合管弦乐与钢琴，让曲子变的诙谐，带有一点神秘，但又很欢乐。结尾是一种意犹未尽的遗憾，为闪亮的红宝石拉开了序幕。终曲『ombre』虽然只有30多秒但真的很值得一听，宛如灰白色的天空下，寂寞的悬崖上，两棵长着稀拉绿叶的树木前，少女手持打棰面无表情地敲击着音条，背景的流水声更加增添了孤寂的感觉。







■『Le Bijoux』

小公主的主角莎拉曾经说过，世界上的每一个女孩都是公主。是的，无论身处何处，有着怎样的出身，身着怎样的服饰，我们的内心都在渴求着自己的爱人，能够让自己安心享受生活的城堡。在叶月所描绘的幻想天堂里，自幼喜欢读童话故事写童话故事，对欧洲文化无限憧憬的我，看到了公主般剔透美丽的梦想，沉醉其中不愿醒来。

我想自己应该是不会有停止听音乐的一天，无论未来我身在何方，还有幸直接场贩叶月的CD与否，我都是喜欢她的。就这样作为一个纯粹的同人歌姬，过着自己喜欢的舒适家居生活，慢慢地创作更多艳丽绚烂的作品。幸福的不仅是听众，还有她自己也是如此。▲

樱色公园的魔女小屋

minori新作『すぴぱら』全面介绍

■文 / 如月千华 ■责编 /jedi
■美编 / orangec



STORY OF WITCH I

老牌厂商 minori 的作品拥有很多值得称赞之处：漂亮的画面，优美的音乐，沁人心脾的剧本，精致的演出……当然，还有话题最为集中的，华丽的开场动画。不过说起该公司最优秀之处，还在于制作者能将这些要素完美的结合在一起，创造出了真正能被称为"作品"乃至"艺术品"的 GALGAME。

近几年，这家被称为"少数派"的游戏公司，在玩家眼中的形象发生了巨大的变化，他们渐渐高调，渐渐让老 FANS 感觉物似人非，那么，他们引以为自豪的少数派精神渐渐变质的今天，其压了大宝的最新作『すぴぱら』是怎样的作品，又取得了怎样的成绩呢?



THE CHERRY PARK

info

游戏名 すぴぱら SUPIPARA

公司 minori

人设 七尾奈留、庄名泉石、結城辰也、2C

剧本 御影、鏡遊 、竹田

音乐 天門 、松木仁美

发售日 2012 年 05 月 18 日

故事赏析

MINORI

『STORY#01 Spring Has Come』

某年4月2日，晚九点。

漫天星辰的夜晚，烂漫盛开的樱花，被春之气息包裹的无人森林。

独步进入这异色空间的少年，仰望星空驻足片刻，一位身穿魔女装束的银发少女口中低吟着和歌，悄然出现在他身旁。

三言两语之后，两人开始回忆，在不是“现在”的某个时间里，两人的初遇——



Charter 1 少年与魔女的开端

beginning of junior and witch



春天。初始的季节。

故事的主人公真田幸成走出了古都镰仓的车站，这里是他本次搬家的目的地。正因印入眼帘的春之景色而振奋精神的时候，前来迎接他的亲戚——比他大一岁的少女鸣海樱的那一身女仆的装扮着实给了他一个下马威。好在他很快从记忆深处找出了这一位很久以前曾经照顾过自己的“大姐姐”，一面质疑着曾经的“樱姐”的性格是否如现在这般“愉快”，一面在樱姐的带领下回到了自己数年未踏入过的母亲的老家。

就在到达镰仓当天——四月二日的夜晚，幸成在街边一片樱花满开的小森林中，邂逅了一位自称魔女的黑衣银发少女。





这位自称名为神代爱丽丝（假名）的少女，骑着扫把从月夜的天空出现在幸成眼前，并华丽地从扫把上跌了下来。或许是当时的气氛宛如梦境，又或许是少女的言行过于奇怪，幸成直觉地相信她的确是一位魔女——尽管这听起来实在很荒唐。当然，幸成相信这么荒唐的事，多少也与他自幼相对特殊的经历有关。

在幸成幼年时，由于父亲病逝，母亲本打算带着年幼的他回到母亲的故乡镰仓生活，途中他们乘坐的客船在海上触礁而翻船遇难。尽管在当地人眼中这只是一场几乎没有出现人员伤亡的“庆幸”的事故，可母子俩却很不幸地成为了其中的少数派，没有乘上避难船，在海水中随波逐流，其后在镰仓的沙滩上被人发现。母亲自那之后一直躺在医院的病床上昏迷不醒。而幸成尽管身体没有留下后遗症，却出现了记忆障碍，完全不记得事故的经过。那之后，幸成便在全国各地的亲戚家庭之间辗转，不过由于大家都待他很好，所以除了搬家频繁之外，生活还算普通，也因此，他养成了冷静沉稳的性格。

如今幸成回到镰仓则是因为前不久收到消息得知——昏迷了7年之久的母亲醒来了。对这件事，幸成本人并没有太多实感。小时候的记忆已经模糊不清，事故时的重要记忆又完全丧失，重要的成长过程中，他始终对母亲的



还没有明确的概念，被告知“妈妈醒了所以要和她一起生活”之后，幸成内心也有一丝踌躇和不安。只不过让他意外的是，这位母亲——鸣海良子也是一个不比“破天荒”的樱姐逊色的“彪悍”之人：竟然在别人去医院迎接她之前，她就因为紧张和坐立不安而一个人先溜回了家，与正准备出门的儿子撞个正着。更戏剧性的是，从病床上醒来的良子陷入比幸成更严重的失忆，她内心的自己还停留在新婚之后不久，连儿子都没有出生的时候。醒来之后的这段时间，樱姐的母亲——鸣海聪子向她解释了当今社会的现状和她失去的那些记忆，虽然对自己“已经是一个失去丈夫，并剩下一个儿子的母亲”这样的身份缺乏实感，但她大大咧咧的积极性格使她开朗地面对了现实。

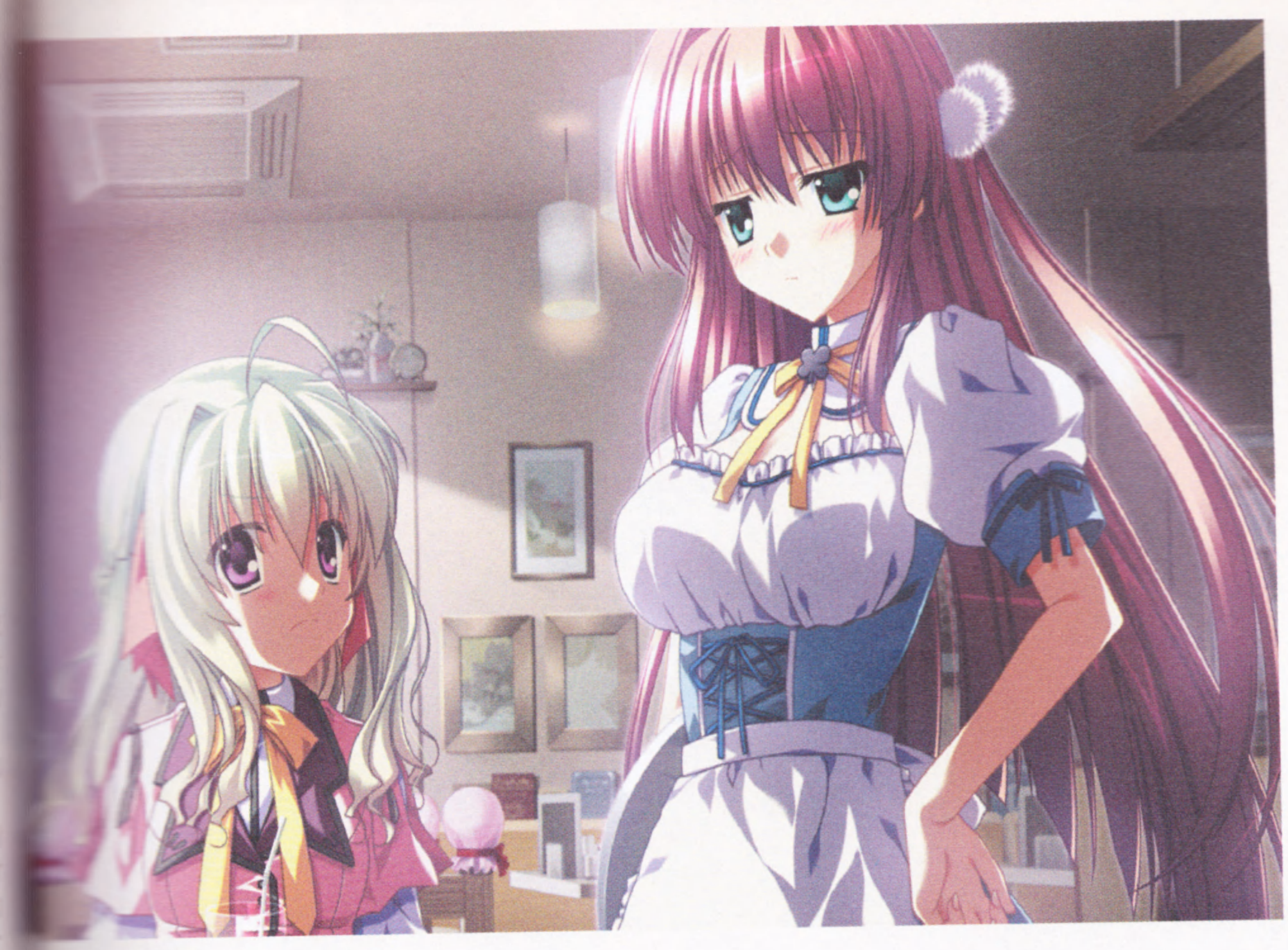
同时，儿子幸成面对母亲的现状倒也松了一口气，欣然接受了这种几乎从零开始的母子关系。不过他对这位母亲产生真正感激之情，还是因为神代爱丽丝告诉他的一个真相……

得知幸成与母亲良子已经见面之后，爱丽丝将幸成带到了樱花森林的深处的小屋里。那里是爱丽丝的住处，表面上是一家名为 Ariel 的古董店，里面摆满了爱丽丝整天宅在家里从网上拍卖会上买下的或是其他手段得到的稀奇古怪的东西。不过实际上这是一座名符其实的魔女之家，爱丽丝在这里做着她的本业——魔女。只有需要魔女帮助的人才会来到这里，用他们“幸福的记忆”作为代价与魔女定下契约，实现愿望。

七年前的海难中，正是因为良子与爱丽丝的契约，已陷入濒死状态的幸成才得以五体安康。也正因如此，良子才会失去了与儿子和丈夫一起度过的幸福时光。

“你不用自责。身为魔女的我向你保证，那场事故是一个偶然，而母亲保护儿女则是一种必然。”





魔女像安慰一般这样说道。但这样的事实则彻底改变了他对良子——这个看似行为夸张，做事大模大样的母亲的印象。其后，爱丽丝又向幸成解释了自己特意出现在他面前的原因：拯救一个奄奄一息的人需要很大“代价”，良子在七年前不但献出了大量的记忆，还昏迷了七年之久，但或许由于爱子心切，良子所献出的这些“代价”超出了与“愿望”对等的标准，这使得爱丽丝反而在这次“契约”中成了负债者，因此，如今的爱丽丝有义务主动帮助幸成实现愿望。但一直希望生活保持平凡和平稳的幸成表示并没有特别需要实现的愿望，此事也就只能暂时搁置。爱丽丝也表示自己并不着急，做好了放宽心等待机会的准备。

很快，幸成的新学校生活就开始了，除了在学校里也格外显眼樱姐和以学生身份混入学校的爱丽丝，他还先后认识了当地神社的巫女、拥有平稳和高飞车两种状态的抖 M 学妹，夕月红叶，拥有有天使一般外表和恶魔一般性格的日法混血儿天野・Angeline・萤，以及一对全校有名的活宝“东西组合”、东野和彦和西园贵子……就这样，在这个春天——这个相遇和开始的季节，回到故乡，结识了一个又一个“怪人”之后，原本神社祈愿都会希望“过上与以往相同的日子”的幸成，渐渐走向了他已经开始变化的生活。

Charter 2
少年与偶像的日常
usual days of junior and idol

回到故乡后见到的一个人——鸣海樱，应该是在幸成心中形象最鲜明的一人。早在7年前的事故发生之后，樱姐一家人就是当年收养他的第一个家庭，尽管当时的记忆已经模糊不清，但他依稀记得樱姐的热情和鸣海家的关怀，所以对他来说，这个从血缘上不算很亲的姐姐比一般人的亲姐姐更加重要。

她朝气暴棚，随时随地对任何人都能保持极高的兴致，连日常对话都会留下数不完的吐槽点，这种天不怕地不怕的积极个性使她成为人们视线的焦点。穿着女仆大摇大摆的走在街上，甚至穿女仆装去上学这类令人退避三舍的行为按照她的说辞也成为习惯他人目光的一种练习，这也难怪幸成面对她总是哭笑不得。也正因如此，天生具有吸引别人目光能力的她才会被星探向中，走上偶像之路。

“偶像”这种因为高高在上、因为遥不可及才显得有意义的存在，对幸成来说原本比起魔女更不真实，只不过，多亏樱姐每天都陪伴于身边，多亏她在不断摆出各种笑料的同时，又能随时都表现出极强包容力，所以自然而然的，樱姐也就渐渐成为幸成日常生活的一部分。

当谈起做偶像的动机时，樱姐说到，她喜欢给予别人梦想的工作；更重要的是，她认为原本远在天边的幸成总有一天能在电视或是杂志上看到她的笑容。偶像的生活虽然辛苦，课程和练习虽然烦闷，但同时也让她感到充实和满足，因此她对待工作始终全力以赴，让人感觉不管遇上怎样的困难都不会难倒她。爱丽丝评价她为十分接近的“完全体”的人，如果一











幸运儿可以通过魔法成为辛德瑞拉，那么她就是可以靠自己的力量改变生活的灰姑娘。

幸成为了尽快习惯新学校的生活，在东怂恿下成为了新生欢迎会的执行委员，被迫接手了学园选美大会这样一个烫手的山芋。在募集参赛成员和帮助成员准备自我表现内容的过程中，最让他在意的无疑还是关于樱姐的情况。起初，樱姐以近日正在拍摄一部重要的电影为由拒绝了幸成的邀请，却在电影监督的建议和诱导下决定参加，并慌慌张张地坦白之前拒绝是因为身为偶像如果输了实在很没面子（笑）。她几经考虑之后准备在自我表现时间演一部一人饰演多角色的单人话剧，剧本则是由「灰姑娘」改编的戏剧。可随着电影拍摄的担子越来越重，为了更好地投入到工作中去，她毫不犹豫地跪倒在幸成面前请求允许她放弃选美。到这个时候，选美的准备工作已经接近尾声，樱姐的退出会造成很大影响，而更重要的是，幸成能感觉到樱姐周围的人——包括自己和同学友人们都希望樱姐能出现在舞台上，电影监督也希望她能在这少有的机会中得到成长，而且樱姐本人也很想出赛。

不会魔法的辛德瑞拉，为了开拓自己的梦想不得不做出了选择，而这时幸成也做下自己的决定——为了樱姐而成为“魔女”。他来到Ariel，从爱丽丝处得到了变身的魔法，让自己变成一个女生，自告奋勇地前去参与樱姐的戏剧，扮演童话中的“魔女”，以此减轻樱姐的负担。

经过数日的练习，选美大赛顺利的展开了，





可幸成却在戏剧表演结束后，解除变身的瞬间失去了大赛全程的记忆——这段可以说是幸成一生中最幸福的记忆，成为了至今为止变身魔法的代价。尽管自己心中仿佛留下了一个窟窿，但幸成努力的成果并没有消失，与樱姐一同走过的路也没有白走，相互表白了心意的两人，携手走过了两人故事的序幕，迎接他们的，将是更为幸福和璀璨的篇章。

Charter 间奏

interlude

镜头转到一个似曾相识的场景。那是幸成第一次造访Ariel，魔女爱丽丝问其是否有什么愿望的时候，这一次，幸成没有立刻回答“没有”，而是在犹豫之后说出这样一句话：

“至今为止，从某种意义上说我一直没有真正的家人……今天我妈出院了，我对自己能否好好与她相处也有些不安，所以——”

话音到此戛然而止，镜头再次回溯，这一次出现的是物语最开始的画面。

春天。初始的季节。

主人公幸成与妹妹真田六花一起回到了故乡，镰仓……

Charter 3
天使与魔女的交易
usual days of junior and idol

到达镰仓，根据亲戚提供的地图，幸成和六花回到数年之前母亲的家，两人与在家中穿着女仆装打好埋伏的“愉快”的姐姐鸣海樱很快打成一片。回乡的旅途虽然漫长，但有妹妹的陪伴，并不算孤单，也少了一丝不安。而在结识了爱丽丝，萤，红叶等性格激烈的女生之后，他也能从温和的妹妹身上得到治愈。

母亲良子平安出院之后，真田一家开始新的生活。由于贤惠懂事，不愿意劳烦哥哥的妹妹六花总是抢着做完家务活，幸成个人的时间一下子多了起来。于是在六花和良子的建议下，幸成决定开始打工。他从樱姐提出的咖啡店的工作，红叶推荐的神社工作，以及东野和西园推荐的各类打工中，选择了自己认为最为妥当的——在爱丽丝的店 Ariel 打工。不过由于这家店一般人根本无法靠近，自然表面上的古董店根本不会有生意，因此工作内容除了帮忙看店，打扫以及帮赖在家







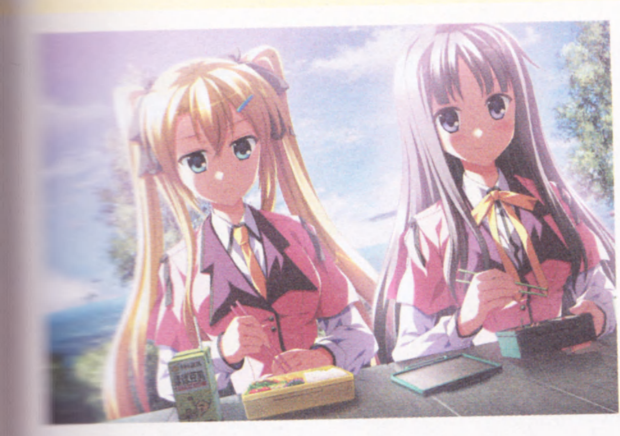


不愿意出门的爱丽丝跑跑腿之外，幸成的大部分时间都用在与爱丽丝魔女本业的唯一顾客——萤打交道上面了。

天野・Angeline・萤，身为混血儿的她拥有靓丽出众的外貌，因此常常受人注目，但稍稍与她接触一下，一般人都会果断退缩。她说话极度自负，对人态度高傲而极富攻击性，性格恶劣到让人感觉曾经干过杀人放火之类的事也一点都不奇怪的地步，她从不否认别人称她“傲娇“，只不过至今还无人能够挺过她的地狱般的“傲”，体会天国般到“娇”而已，所以周围的同学只敢暗称她为“天野”。

在众人中间，魔女爱丽丝是一个例外，她从一开始就称呼萤为“ange”。这看似取自萤中间名“Angeline”的称呼，可其本意更在这个词在法语中意思——“天使”。第一次听说爱丽丝将萤比作天使的时候，幸成还以为她在开什么天大的玩笑，在幸成的印象中，这个嘴巴恶毒得像个恶魔的女生怎么会被套上一个与形象完全相反的帽子呢？不过，当他得知了萤日复一日与爱丽丝维持着契约的原因之后，也不由得为之动容刮目相看：萤与爱丽丝契约的内容是每天早晚七点手机上会各收到一条写有未来信息的短信，可以从中得知一些她个人主观在第二天可以观测到的事件，换句话说，即是条件受限的“预知未来”。更让幸成吃惊的是，她持续以自己幸福的记忆为代价获得这种预知能力，竟然是为了将世界范围内







各种可以通过人为方式避免的灾祸防患于未然。起初还半信半疑的幸成，在亲眼见到一起发生在地球背面的大型恐怖事件，因为萤从爱丽丝家特殊的网络发出的警告而最终无人伤亡后，终于理解了这“天使”二字的含义。而随着交往的逐渐深入，满身是刺的樱渐渐将幸成认定为“同伴”之后，她终于向幸成吐露了一直无私地重复着类似“救世行为”的原因。

七年前那场海难里，一位名为玛丽的法国女性不幸丧生，而她正是萤的母亲。在萤的心目中，妈妈玛丽是一个天使般充满慈爱的女性，而这样母亲却总是称呼自己可爱的女儿为天使。在失去了母亲之后，萤为了追逐母亲的身影，一直渴望成为真正的“天使”，一年之前出现在她面前的魔女爱丽丝则给了她这样的天赐良机。得知真相之后，幸成还是不得不陷入了思考：萤从不为自己所做的事沾沾自喜，也不因此认为自己高人一等，反而只是用“兴趣”，“自己决定的事”等平凡的语言来概括自己的行为。这些本身都是好事，问题在于，每次实行这些好事，都会牺牲掉她本人幸福的记忆……到目前为止，萤不但日常中时不时会有突然健忘的现象，更重要的是连幼年时与母亲在一起的记忆也几乎消失殆尽，可她即便面对着彻底忘记母亲的恐惧，依然坚持不懈地履行着自己为自己定下的使命。

不能说她这么做没有意义，也不能说这么执着没有价值，但不断牺牲自己去拯救他人未来的萤，就不应该有获得幸福的权力吗？毕竟就算是天使也是可以追求幸福的啊。

一方面希望萤能够得到幸福，一方面想要说服萤停止契约的幸成开始想办法向她证明即便不通过魔法也能帮助别人。在这里出现的关键人物，是在生活中唯一以名字“萤“称呼她的人——下山律。律是学校剑道部部长，又是名符其实的和风美人，与混血儿萤形成鲜明的对比。颇具武士气概的律，是校园里除了爱丽丝之外唯一能不畏毒舌与她正常交谈的人，也是最关心她的好友。经历了突然的三角关系，最终虽然说不上完美，但幸成还是解决了律心中的烦恼，而同时，他与萤也互相确定了对方的感情。而不久之后，爱丽丝便以友人的身份忠告幸成，契约继续下去萤心中所剩无几的关于母亲的记忆也很快将会完全消失……终于，认为不能再拖延下去的幸成，决定向爱丽丝请求帮助。

由于萤开始忘记与幸成交往的经历——其中也包括帮助律解除烦恼的过程——她的内心变得越发不安，曾经坚忍不拔的她也不由得开始害怕失去，甚至害怕创造幸福的记忆……一日，幸成把萤叫到海边，用契约的力量召唤出了她母亲残留在遗物——一块怀表中的思念，让萤与母亲得以重逢。短暂地交谈使萤吐露出了在心中藏了多年的话语，同时母亲留给她的话，也解开了她多年的心结，尽管很快就迎来了分别的时刻，但萤总算获得了为自己幸福努力的勇气……在这样一个圆满的结局背后，其实是幸成设下的一个局，原来他当着萤的面召唤出的并非是萤的母亲，而是变身后的爱丽丝。幸成向魔女定下了两个契约，其一是“有选择性的暂时抽走萤心中关于幸成自己和律的记忆，给萤带来打击”，二是“假扮萤的母亲说服她解除契约”……最终幸成没有向萤坦白第二个契约的真相，敏感的萤可能已经察觉，也可能没有，但不管怎么样，萤在幸成的帮助下终于摆脱了过去的束缚，决心走向属于自己的未来，这又有什么不好的呢？

游戏相关信息 game information

本作『すぴぱら』不但在 minori 的作品中独树一帜，即便在整个 GALGAME 圈子里也有着非常特殊的部分，比如与本作相关的一些“旧账”就显得颇为有趣，在这里我也重新列出来看看。

本作中关键人物，魔女神代爱丽丝最初是出现在 2010 年秋天，minori 制作的一部『ef』系列的 Fandisc『天使の日曜日 –“ef – a fairy tale of the two.”』中。在其中她以西洋风魔女姿态登场，她自称四处寻找天使，收集天使的羽毛，并为此来到了『ef』故事的舞台音羽市。能够通过姓名探知他人过去的她，开场便对瑞希实行了强制催眠，睡眠中瑞希所做的两个长长的梦，便是这 Fandisc 的主要内容——ef 世界中的两个 if 的故事。

虽然 minori 当时并未对爱丽丝这一角色做出解说，但通过影像等信息的暗示，玩家能够得知她将是 minori 下一款新作中的关键人物。几个月后，游戏内综合杂志コンプティーク上，名为『乙女の放課後観測』的特殊企划开始了。企划内容宣称其会将现实中存在的，居住在镰仓的现役女子高中生角色化，包括爱丽丝在内等多位少女都陆续在栏目中登场。栏目每期只占杂志两页篇幅，一页是大图插画，一页叙述文字，每次都由不同的角色讲述少女们日常生活中的片段。另一方面每个角色都拥有自己的推特，读者可以再推特上与她们互动。

企划始动 10 个月之后，minori 公开了游戏『すぴぱら』游戏化的消息，而同时，“观测”也改名为“乙女の放課後報告”，企划形式不变，不过内容上多多少少开始涉及到游戏的设定等方面，并且一直持续到了游戏发售。在 2011 年底，minori 又推出了一款名叫『すぴぱら NICE TO MEET YOU!』的先行体验版，其讲述的依旧是少女们日常生活的一个插曲，全程没有任何男性角色登场，









若不是之前的“观测”和“报告”中就已经提到了游戏中的主人公“真田君”以及“六花的哥哥”的存在，真不禁让人怀疑是否游戏中根本没有男主角。

在这里我们需要注目的还是官方一直大力强调的“以真实存在的高中生为原型”这一点。说实话，在游戏发售后的现在，笔者我认为这一说法夸大其词的可能性很大。或许最初人物性格特点之类的大方向是根据实在人物设计，推特上留言的里面的人也可能是真实的高中生，不过大概仅此而已，被称为是由少女本人写下的真实记录——“观测”和“报告”中描述的人物与游戏中基本一致，女主角们的性格明显是经过极大夸张的。如果现实里真存在这么一群这么 HIGH 的女高中生，那才真是一番奇异的光景。

真实人物虽然有水分，不过游戏中真实舞台——镰仓倒是货真价实的。位于日本神奈川县的镰仓市是一个三面环山，一面临海的文化古都。镰仓时期曾作为政治中心的该地留下了大量历史遗迹，并且人们日常生活的街道还具有浓厚的古都风情。『すぴぱら』作中不但大致地理环境与现实的镰仓相同，连很多场景都是直接照搬现实。将其余现实进行对比和考察到也成为本作的乐趣之一。





作品评价

game evaluation



『すぴぱら』(下称『SPPL』) 从一亮相开始，就展示出了制作者十足的信心。必须肯定的是，经过一年多时间的形式特别的先期宣传为其蒙上了奇异的色彩，现役高中生这种噱头在日本玩家中间还是引起了不大不小的话题，至少吸引注意力的目的是达到了。不过随着 minori 在游戏宣传中陆续亮出底牌，作品存在的隐患也显露出来：首先，今年推出的『STORY#1』只是作品的第一章，后续故事将分部制作。

分割商法已经有『ef』的先例，被证明完全可以取得成功的，这并不是关键问题；全年龄在『eden』已经被证明了玩家的认可度，因此也不是致命问题——问题就在于，本次既采用分割商法，又时髦地玩起了全年龄（什么？谁又说魔法"），而且作品价格还设定在与一般全价工口游戏处在同一档次。

那么，minori 这种高调的自信究竟是来自何处呢？想必一定是那几乎集合了与 minori 有染的业界大牌的 STAFF 共同的参与的大制作。

原画师阵容七尾奈留、结城辰也、庄名泉三、2C……可以说这样的画师阵是找不到失败的理由。实际游戏的画面不论人物还是背景都十分精致。而尽管游戏中只有两个女主角的故事，但 CG 总量可不比一般游戏少，反倒可以说，正因为集中精力刻画了两个故事，所以在不少细节上才能体现出本作的优势，比如某个比较重要的场景竟然一口气准备了 4 张 CG，尽现魄力。如果要挑刺的话，那就是本作考虑到画风的统和性，人设多多少少都有些向七尾靠拢的感觉，天野萤的形象上最能体现出违和感，但看习惯了或许还觉得她有些别扭的脸还挺萌的呢 -___-。

音乐方面是铁打不动的天门，由于作品选择了较为积极向上的话题，音乐气氛整体（包括歌曲在内）也显得比以前的作品明快许多。值得注意的是，本次游戏的 OP 动画不再是由新海诚负责。尽管游戏发售后依然有不少玩家称赞这段 OP "神過ぎる"（太神了），但制作监督显然没有新海诚那般老道，尽管动画十分华丽，但特效，镜头的设计却显得比较凌乱。

接下来，重点还是放在剧本上。镜游、御影、竹田……前两人都是业内的老手，并且也是『ef』的缔造者，号召力不言而喻。不过三人本次合作创造的是一部与『ef』，甚至可以说与 minori 以前作品气氛都全然不同的剧本。

以往的作品中，少数派始终坚持着以"寂寞"二字为话题的淡淡伤感，在『SPPL』中固然也存在一些哀愁和苦闷的情绪，但在几乎全体人物都维持 HIGH TENSION 的环境中，主人公顾着给女主角们吐槽都来不及，根本没空闲去四五度角望天了。

另一方面，同为分割商法，『ef』的前章『the first tale』虽然留下了很多谜题，但已经描述出了相对完整的世界观，可本次的『STORY #1』神秘主义非常明显，到故事结束为止，观赏者依然被蒙在鼓里，连作品究竟想要讲述怎样的故事都不明白。因为上面这两点，『SPPL』虽然可以是一个有趣的作品，一个愉快的作品，却无法给人留下较深的印象。

作品的第一个故事——鸣海樱的故事相当平凡，轻轻松松开场，快快乐乐结局，可以当做是整部作品的引入部分。正如剧中爱丽丝所说："面对鸣海学姐我戏份就很少呢。说到底问题根本不算是问题，以致缺乏高潮。这倒成了个问题"。接下来天野萤的故事，出现了沉重的要素，但没有出现太大起伏，也没有较强冲击性地场面，主人公们采用较为普通的方式解决了矛盾。

在平淡而轻松的气氛中，作品对幸福和取得幸福的方法做出了讨论，爱丽丝的话语"问题并非在于是否依靠魔女，以及是否使用魔法，而是『为何使用魔法』"向我们展示了主题之一，而魔法的代价这一系统又展现出一个种辩证关系：人们的幸福往往是平凡的，而平凡的记忆只有忘记了才会知道那是幸福的，在故事中幸福的记忆一旦忘记就完全没办法想起来，必须经过别人提醒才能查觉到——这也是一个有趣的话题。

人物分析与剧情猜测

Character analyizing

MINORI

前面提到，本作留给玩家大量的谜题，以至于通关之后还无法把握住故事的全貌，而未知的要素则几乎都集中在另外几位女主角身上，在此笔者便跟据游戏提供的线索为她们做做简单的分析和猜测。

夕月红叶 Yutuki Momiji



首先是神社的巫女夕月红叶。根据游戏最后的信息，计划中第二部作品的第一个女主角应该就是她。笔者心目中她是本作中最有趣的人物，至少我真没见过能这样带着天真烂漫的笑容主动展现自己抖 M 本性的 LOLI－_lll。平日里，由于性格开朗，对人亲昵，能与任何人成为朋友。夜晚穿上巫女装束会摇身一变，成为一个端庄而优雅的巫女。主人公幸成半开玩笑的认为她是不是有一个人格的开关，让她能随意在两种状态下切换，不过有怎么样的设定游戏并没有公开。

除了她那夸张的性格和言行之外，关于红叶最值得注意的一点是在故事中站在“食物链”顶端的魔女爱丽丝对她戒备有加，并称她为自己的“天敌”；而“巫女状态”的红叶与爱丽丝对峙的时候，气氛也显得很紧张，这应该红叶巫女的身份有关。



真田六花 Sanada Rikka

六花的存在可以说是本作神秘主义的集中体现。在第一个故事中，主人公真田幸成是一个独生子，根本没有妹妹。该事故结束后，一段类似回顾的对话中，有这么一句话：让幸成产生非常悲伤的感情的女孩还没有出现。紧接着，在似曾相识的场景里，幸成因为孤单和不安，向爱丽丝许了一个愿，于是在第二个故事里，他不再是孤单一人，而是与妹妹一起回到故乡……

在玩家的眼里，这样一个突然蹦出来的妹妹是怎样的形象呢？她对待任何人都很礼貌，温柔，体贴，积极地甚至献身地去照顾自己的哥哥，除了有时候会表现得过于卑下之外，简直是一个“理想的妹妹”。

综合这些线索，我们推测，六花可能是幸成许愿产生的存在，而且在她的故事中会有让人悲恸的事件发生，大家可以做好心理准备。而在第二个故事结束后也出现了一个小场景，六花一个人来到魔女小屋，向爱丽丝做了简单的报告，最终竟然对着爱丽丝叫出了一声“妈妈……”。这可能是因为六花的生命是由爱丽丝的魔法产生的，爱丽丝面对用自己的魔法救活的幸成也曾说“你就像是我儿子般的存在”。



神代爱丽丝 Kamisiro Alice

本作故事的核心人物，掌故着谜题关键。
生活态度上来说，她懒散，随性，没有特别
整天就在家里打游戏看动画和上网，和各位
没什么区别。不过知道她是魔女的人都会
分，毕竟她拥有许多超人的力量。与印象中
女不同的是，爱丽丝友善而乐于助人，十年
起真田母子，用她的话说也不过只是小小的“
善活动”而已。在魔女的本业方面，她显得
积极，有机会就会想办法扩大自己的客户群。
过又如各种童话传说中的魔女一样，她一定会
守约定和契约。

抛开这些设定，我们需要面对的最大问题
故事中她真正的目的是什么？用比较含糊的
表述的话，她应该是希望所有人都能得到幸福
第二个故事结束后的片段中，揭露了很多信息
六花的确是她派到幸成身边扮演妹妹的，
的确有意地通过幸成实现了鸣海樱和天野
福，并且将在“下一个四月”进行下一步计
不过这些信息并不能解释世界为什么会“
多人的幸福又是怎样才能“并存”。

最后，她还留下一句意味深长的话：“
不会再重蹈那时候的覆辙了。”这似乎表
在同样的事情上失败过。再联想故事的
主人公少年与她交谈中，她还这么说道：“
是魔女……我曾经是魔女，所以我希望大家
幸福”，这可能意味着故事结局她会失去
份……

由于不确定的因素太多，目前的推
来可能会轻易地被官方推翻，对爱丽丝
幻想的童鞋们也最好多留个心眼，毕竟有
样的前车之鉴——当然，前提是续作出
……

关于后续与新作 sequel and new game

MINORI



在游戏发售后，『SPPL』不出意外的成为了玩家讨论的话题，由于题材本身是少数派之前未接触的类型，再加上顶着分割商法和全年龄的标签。作品得到的负面评价的确不少，但愿意细水长流地等待公司慢慢制作一部好作品的玩家则表示了满足。而在一个月之后，2012年的6月，minori突然在日本GALGAME杂志上发表了惊天的消息：因为『SPPL』赤字，公司面临解散，并公布最后放手一搏之作将于今年内发售！

在同篇介绍附带的访谈中，minori社长兼游戏监督酒井伸和首先炮轰了现在靠下载玩游戏而不愿花钱购买的玩家，他指责就是因为这样的人太多，公司和游戏才会陷入窘迫。然后他又表示原本五月末就已经在考虑解散之事，但为了购买了『STORY#1』的玩家又想尽力将作品完结，哪怕是以小说或是其他形式。而这时一个基友则突然表示他愿意出资让酒井再努力一把，于是他便将原本准备在2014年出台的企划拿了出来……

对于『SPPL』的赤字，其实情况并不难想象。「ef」的巨大成功使minori错误的估计了自己品牌的号召力，对自己分割商法和全年龄路线也抱有了过剩的信心，虽然贩卖成绩从数字上看并不算糟糕，但由于先期宣传花费太大，制作周期过长，累计素材过多等诸多问题，游戏的收益最终无法与开销持平。但公司是否真就这样一穷二白，我们不得而知。

再看看这款新作『夏空のペルセウス』的信息：画师换成庄名泉石、高崎まこ、柚子奈ひよ三人合作，从画面上看整体气氛又和少数派以前的作品完全不同。只不过剧本还是『SPPL』原班人马。作品将要讲述的是能够将别人的痛苦转移到自己身上的一对特殊的兄妹，为了逃避利用自己能力的人们，来到一个偏远村子展开新生活的故事，主题将围绕爱和牺牲展开讨论……这些内容在本文里都是次要的，最重要的是，这新作是单品完整作品，而且又回到了工口的老路……

必须说明，酒井伸和的怪脾气在业内算是比较有名的，以前他认为自己的作品高高在上，"爱玩玩，不玩滚"的态度就引起了很多玩家的不满，如今没人买他的游戏了又开始责怪盗版和下载的言行，的确有些令人汗颜。所以本次的消息一出，大家都震惊了，但表现出同情的是少数，更多人还是表示质疑：一是认为因为『SPPL』卖得不好，为了提高新作的收益而发表危机宣言来赚取同情。二是认为酒井这般言论是为了让期待『SPPL』续作的人去买这款临时抱佛脚的新作。

作为从多年前开始就将少数派的游戏一路玩到现在，也熟悉酒井那点尿性的老玩家，虽然少数派渐渐在变化，虽然『SPPL』的确算不上惊艳，虽然新作『夏空のペルセウス』看上去也不是那么合胃口，但我还是认为先等作品出来再盖棺也不迟。毕竟『SPPL』的坑还大着呢，被掉了一半胃口却等不到没有结果，心里还是很不是滋味的嘛。▲




The romance
of future machinery
未来机械浪漫谭
戏画作品大系之
“BALDR 系列”全回顾
GIGA works BALDR series review
■文/安莲·月炎蓝 ■责编/如月千华 jedi ■美编/orangec

萝卜加美少女，ADV加ACT，恋爱加游戏性，这就是TEAM BALDRHEAD小组所研发的、自1999年发售的『BALDRHEAD ~武装金融外伝~』起热度持续10余年不变的戏画镇社招牌之一"Baldr"系列。关于它是如何谋杀了我们的时间，残害了我们的键盘，毁坏了我们的视力，伤害了我们的心灵，接下去的故事，大家都很熟了。



新世纪钢筋铁甲 『BALDRHEAD ~武装金融外伝~』 &『装甲姫バルフィス』



『BALDRHEAD ~武装金融外伝~』作为Baldr系列的第一部作品，标题却带着醒目的"外传"二字。在跨入千禧年的档口，『BALDRHEAD ~武装金融外伝~』和大炮巨舰主义的Eushully旗下大人气系列『战女神』的第一作于同一年发售，现在想来，实属一件非常有趣的事情。

实际在『BALDRHEAD ~武装金融外伝~』之前，戏画已在游戏性上做过多方尝试：RPG有HARLEMBLADE系列，STG有STEAM HEART'S系列，SLG有For Season系列，对战式格斗游戏有Variable Geo系列，涉及游戏类型之丰富即使放诸今日仍是叹为观止。毕竟，出于大家都懂的原因，自己动手打完一关后看刺激性场面，总是比一路点鼠标就能看的刺激性场面来的更值钱些。当然，这仿佛广撒网一样的捕鱼手段势必要经历严酷的优胜劣汰，上述的这一堆游戏，过了2000年还依然在继续开发并推出新作的，只有同为ACT的Variable Geo系列和Baldr系列，而Baldr系列又是问世时间最晚的一个。所以，TEAM BALDRHEAD小组成立后所建立的Baldr系列既是戏画在新方向上的开辟，也是那些"前辈"系列的"集大成"，以至于相隔十年后我们再看『BALDR SKY』，会发现战斗系统虽然越来越人性化，但其实星星还是那个星星，月亮还是那个月亮。

『BALDRHEAD ~武装金融外伝~』按照Baldr系列的时间轴来说并不算最早。彼时游戏中ACT和ADV分量的平衡还未确立，所以它更像是一部夹杂了工口要素的动作游戏，而非夹杂着动作要素的工口游戏。在游戏的ACT部分，玩家需要自己操作着机体在迷宫间探索，然后在特定位置触发特定物品（里面也有一些很囧的设定，比如说游戏的操作教程在你抵达某一楼层角落地上的一张纸里，而等你打到这里的时候会发现其实根本不看这张纸也没差）、遇到特定敌人，或是在抵达特定传送点后移动到特定位置。尽管『BALDRHEAD ~武装金融外伝~』的3D建模现如今看来就像是大一新生的3DMAX课后作业，但其中不时穿插的动画场景还是充分体现了诚意，再加上剧情不俗，该作在当年还是收获了不错的评价。

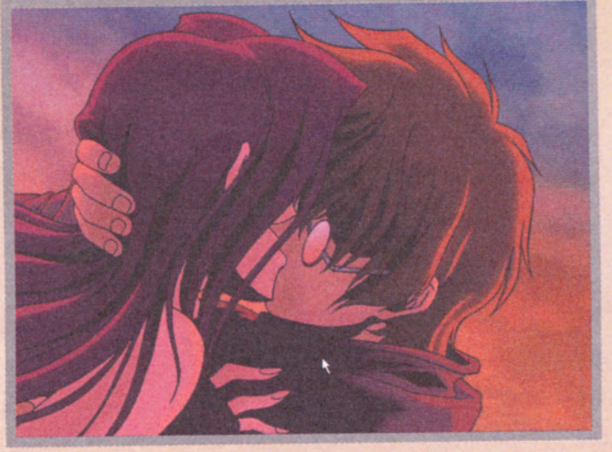
不过从『BALDRHEAD ~武装金融外伝~』的系统设置，我们可以看出一个问题——这也是这类加入其它游戏元素的工口游戏所必要面对的一个问题——比它们的系统更成熟有趣的一般向单机游戏也许能组成一个连，说一个工口游戏厂家在操作和系统上有多强的竞争力并不现实，那么如何保证玩家愿意拿出玩其它游戏的耐性来玩这样一部"费劲"的工口游戏呢？玩家之所以会愿意选择这类游戏，多半还是冲着"游戏性"和"工口"的双重吸引力而来，而且工口又恰恰是魅力更大的那部分。所以，既能让玩家收获层层闯关后泡妞的成就感，又能满足不同游戏水平玩家的需要是非常重要的。紧随其后，在同年年底发售的『装甲姫バルフィス』再次证明了这一点。

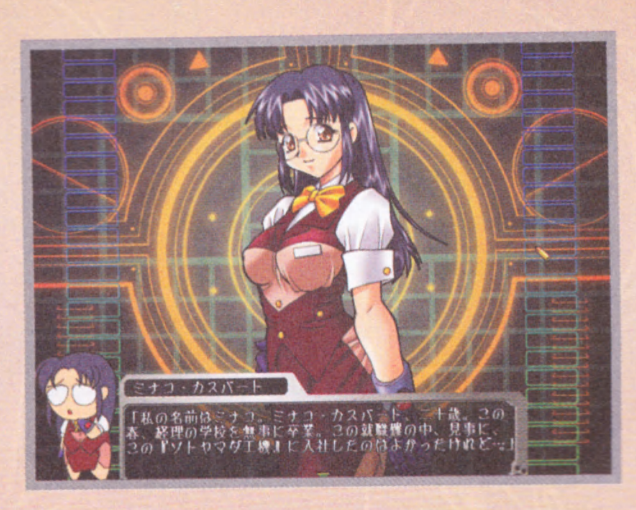


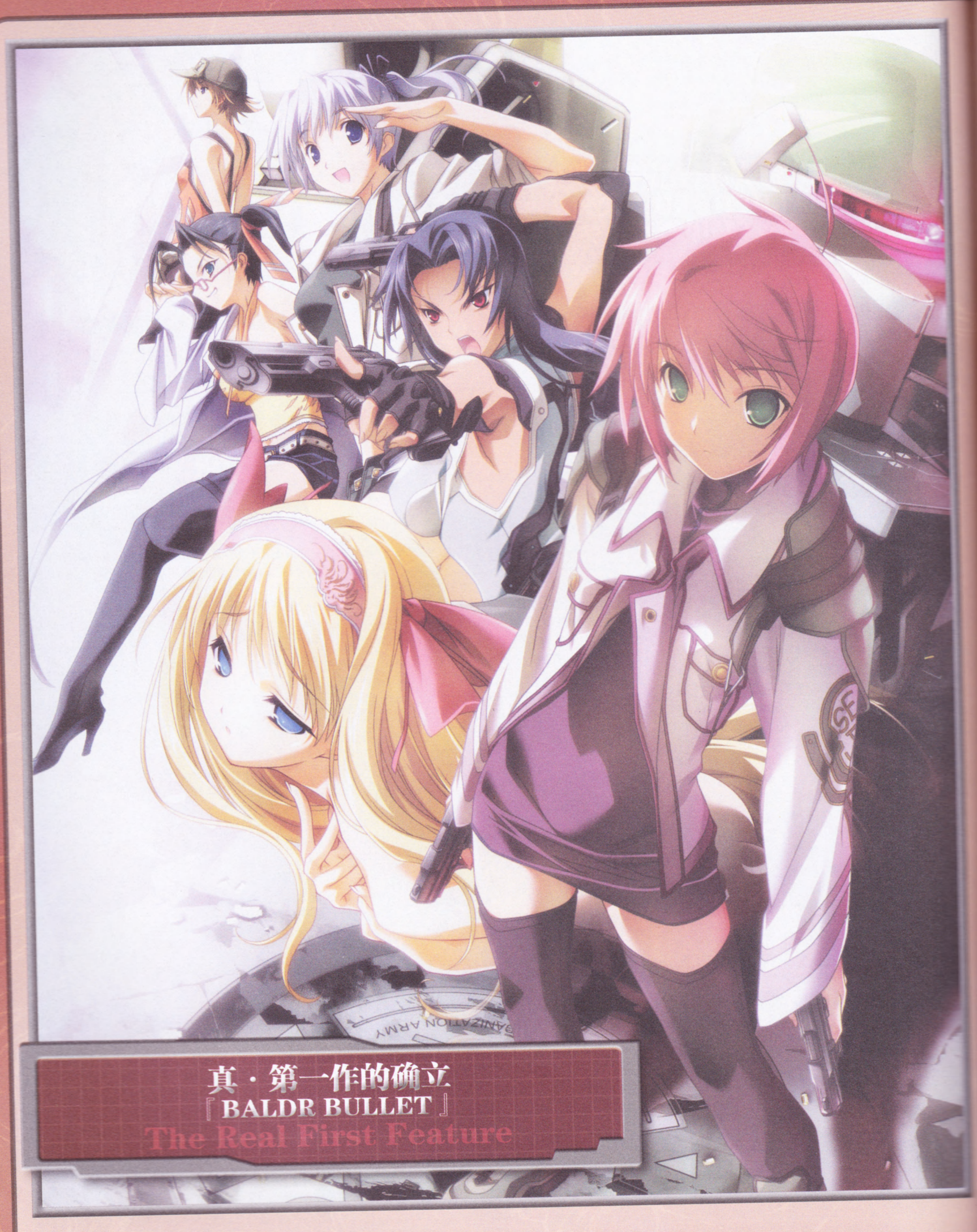


按照设定，『装甲姫バルフィス』的故事发生在『BALDRHEAD ~武装金融外伝~』的两年前，但实际整个游戏思路非常明确的只有打打打和啪啪啪，甚至很干脆的开场就给你选角色，由于几乎没有剧情，所以它收获的评价并不高。『装甲姫バルフィス』的游戏系统和『BALDRHEAD ~武装金融外伝~』略有不同，它一共有四个攻击按键，其中两个普通攻击，两个特殊攻击，甚至还带有防御按键。当然我们现在都知道最终是『BALDRHEAD ~武装金融外伝~』的那套ABC近远程九种攻击变换的系统被延续在了Baldr系列的主要作品中，不过『装甲姫バルフィス』那有些凌乱的武器装备界面倒是被修改并传承到了后续作品之中。








真·第一作的确立
『BALDR BULLET』
The Real First Feature

2000 年年底，『BALDR BULLET』发售。这可以算是 Baldr 系列严格意义上的第一作，说“严格意义”，是因为尽管『BALDRHEAD ~虚装金融外伝 ~』有一定的开创性，也定下了整个 Baldr 系列的大致框架，但更近似一个雏形。大部分延续到之后几部主要 Baldr 作品的设定，都是在『BALDR BULLET』被确立下来的。比如说，在『BALDR BULLET』首次加入了游戏难度设定的选项，不过效果并不明显，玩过的人都知道，就算 easy 模式打白兔依然会面临接近“我一招伤对方血 1，对方一招伤我血 999”的艰难处境，而不赢又会少两个关键结局，不由得让人怀疑这个“easy”根本是假的。所以之后戏画对玩家的要求进一步降低，难易度从『BALDR BULLET』中粗略的“难、中、易”到『BALDR FORCE』被细化出了猴子也能过的“very easy”，再后来，又有了更反人类的“very hard”，充分迎合了不同水平玩家的需要。另外，先前的全手动机甲探险自『BALDR BULLET』起就被简化成了全自动模式，省却了玩家 RPG 式来回绕圈的困扰，不过在『BALDR BULLET』里敌人出现时是不会给你明显开战标志或准备机会的，玩家经常容易措手不及，所以之后 Baldr 系列的游戏里，男主角每次发现敌人都会先嘴炮个一两句让玩家明白一下状况。当然，在武器装备栏终于变得简单易懂的『BALDR BULLET』中，有很多经典招数也被保留在了之后的几部作品里。

除却系统以外，从『BALDR BULLET』还有一些“传统”被保留了下来，比如男主角是军人；比如针对某一先进科技一定会存在两派不同立场的阵营，并始终不断交战；比如一定会有某个掌握了核心技术的大企业出场，而这个企业多半藏有黑幕；比如这项核心科技一定牵涉到监控、自由、洗脑一类人权问题；比如“网络”一定有重要意义……

说『BALDR BULLET』为 Baldr 系列“第一作”还有另一个原因，是其故事发生时间为整个系列时间轴的最早，比开山鼻祖『BALDRHEAD ~虚装金融外伝 ~』甚至要早 200 年。『BALDR BULLET』里作为重要线索出现的新式机体“GIGAS”，是前作里男主角一开头就在驾驶的东西，直到『BALDR FORCE』人类才终于开始通过脑后插管在电子世界或者说精神世界驾驶机器人。

『BALDR BULLET』在 2006 年推出了重制版『BALDR BULLET ” REVELLION”』。和大部分旧瓶装新酒的游戏一样，『BALDR BULLET ” REVELLION”』的剧情并没有太大变化，追加了语音和地狱模式，CG 则被菊池政治自己整套砍掉重练。原版时的画师菊池政治，还没显出画谁谁变萝的症状，相反，在『BALDR BULLET』里很幼的特蕾吉雅（テレジア）倒被他“加龄”画成了美少女。菊池政治的出色发挥对重制版起了举足轻重的作用，是他让玩家们在购买『BALDR BULLET ” REVELLION”』后再试图去重温原版时，深刻体会到了什么叫做一夜回到解放前。『BALDR BULLET』唯一没被『BALDR BULLET ” REVELLION”』秒掉的女性角色就是女主角之一卡娜（カーナ）了，旧版那宛如高中邻桌课本涂鸦的画风，有一种特殊的美感，只可惜其余几个女性角色就像是初中同桌画的。

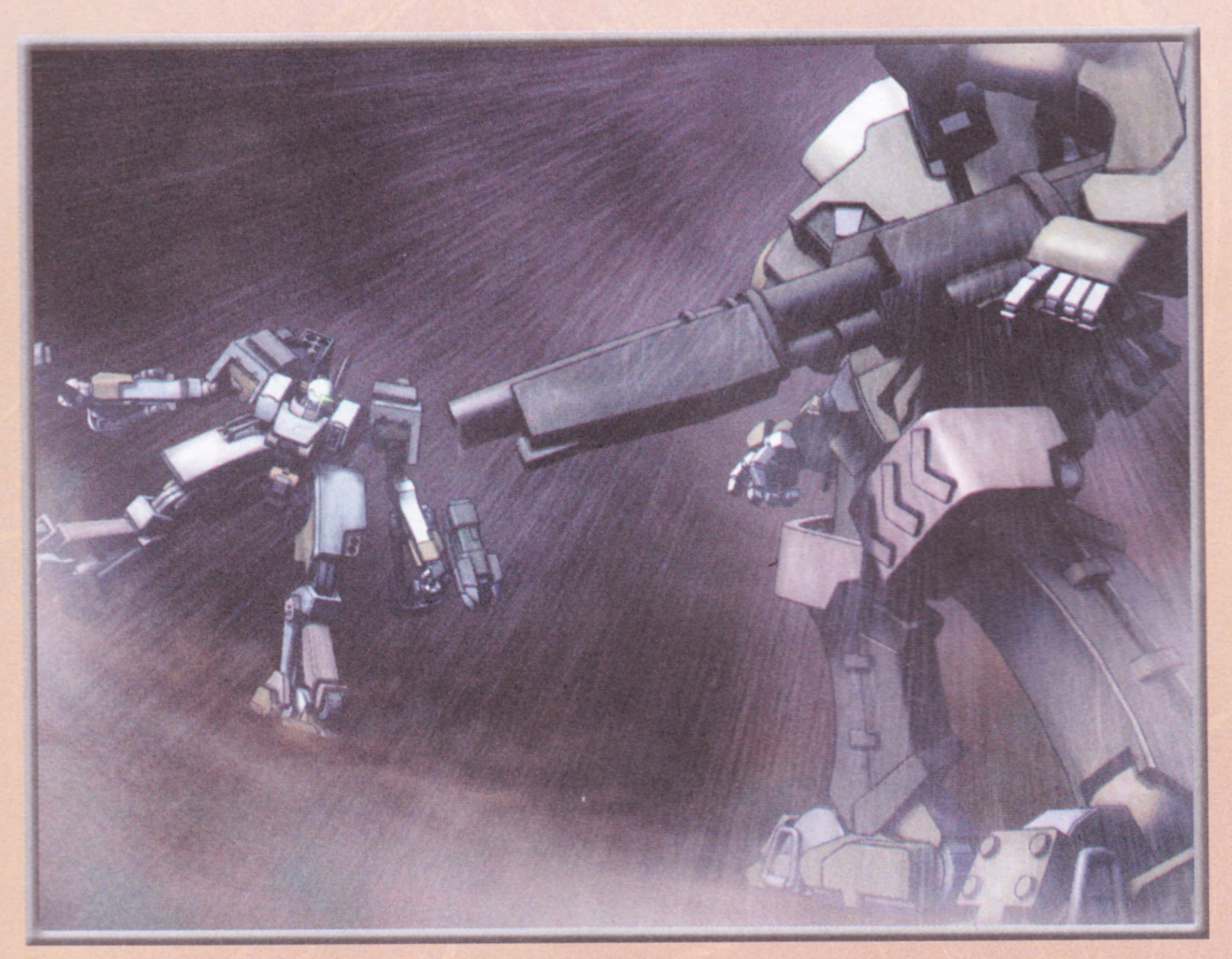
即使在现在看来，『BALDR BULLET』的故事也是比较有想法的，尽管流程不长，但里面出场过的每一个角色都被刻画得非常丰满，所以无意外地成为了戏画那段时期最受欢迎同时也备受好评的作品。有了这般积累，Baldr 系列终于在 2002 年，经由卑影ムラサキ与菊池政治携手的『BALDR FORCE』进入巅峰期。



『Baldr Bullet』故事简介

Story synopsis





『Baldr Bullet』的故事发生在近未来的南美雨林中，主角是一位新赴任的军人。和之后的两作一样，Baldr Bullet 的势力划分和关键名词也够啰嗦一阵子。

在这部游戏中，“Baldr”是以贾哈南工业集团开发的自律自我成长型的网络——baldr system（中译为“至善系统”）的身份出现，baldr system 取代政府管理人类，而人类对其则持两种截然相反的态度，一方是信奉该系统如神明的激进分子组成的恐怖组织 BFA，一方是对系统不信任的反至善组织。本作的男主角新加入的 SERR14，是缓和两方斗争的监视军之一，行动带有反恐性质。由于 BFA 的目的是完全消灭反至善组织，所以 SERR14 的处境基本可以理解为劝架结果反倒被盯着打的那个。

在故事里反至善组织没有直接出场，因此游戏大部分时间的敌我矛盾成立于 SERR14 和 BFA 之间。在游戏进入终章时，男主角会通过队长了解关于 baldr system 的真相差不多就是“Big brother is watching you”（编者注：来自奥威尔政治架空小说《1984》中，集权社会下“老大哥”始终监视着每一个人的状态），而真正的黑幕贾哈南工业集团其实同时运作着两个敌对组织，通过在两者之间制造战争，以达到用战争做合法实验场所的目的。

抛开这个基本在最终章才翻出来的黑幕不提，游戏的大部分时间都在战斗和把妹之中度过，前几个章节基本重复着“战斗——恭喜你。好感度刷满了”的单箭头程序。在玩家发现男主角只要光对着几个配角妹子眨眼睛外加随随便便过点剧情战就能插满旗的同时，也意识到了真正的女主角显然不会这么容易搞定。

首先是特蕾吉雅，虽然主角还是只要眨眨眼睛就能攻略她，但要刷出她的关键选项却不简单。特蕾吉雅是 SERR14 连队长蕾娜手中制造的人形纳米机器人，被当做对付 baldr system 的秘密武器，所以一直被藏得很好。在游戏中去不去营舍后的花坛以及去花坛的时机都会对特蕾吉雅的命运产生极大影响：不去花坛的话主角会自己独自干掉 boss 羽蛇神，打出结局“蛇”；如果去了花坛但说错话，特蕾吉雅会因为主角的“唆使”驾驶巨大 HAWS 和羽蛇神同归于尽，而最后主角也不会知道坐在机器里的人是她，达到结局“开战的狼烟”；只有好感度够了，也没说错话，才有机会真正进入特蕾吉雅的个人结局。相比爱情，特蕾吉雅线的核心部分更偏向她和蕾娜那于被制造者与制造者之间升华而出的母女之情，其余时间就是典型关于天真无邪的幼女是如何被大灰狼把上的故事。







“白兔”卡娜相较更有正宫气场，卡娜和主角由相互敌对，相互仇视，相互吸引，相互了解到相互爱恋，是整个游戏对爱情刻画所下功夫最深的部分。两人的爱情有一点“命中注定”的味道，自初次见面后，主角便能感应到卡娜的存在，在共同经历了战斗，俘虏，出逃，报恩，私奔之后，两人的羁绊变得牢不可破，自此过上亡命鸳鸯的流亡生活，某种程度上倒正适合这个由无数战场所构成的世界。

此外，几位女配角也有自己的特点。蕾贝卡（レベッカ）和之后『BALDR FORCE』的美野里差不多，都是主角连眼都不用对着眨就会自觉自愿倒贴上来的贤惠温柔型“入门”角色，基本编剧只需要找一个借口让她全身心奉献而已；菲（フェイ）的相关剧情实际有独立开辟出一条线路的潜力，菲在小时候因为家附近发生恐怖事件，中了名为“蛇女之眼”致死性神经毒气，治病需要大量的钱，但她16岁的时候父母过世，变得孤立无援的她为了活下去，也为了复仇，接受了别人向她提出的“邀请”——将身体“机械化”，加入baldr system监视维持机构军，然而其机械化的身体在极少的情况下会陷入失控，当然在主角解决这个问题之前她也已经于一杯酒的功夫被攻略完毕；维修娘机械宅柳渊花（ユ・ヨンハ）看似是个充满铁锈味的男人婆，自然免不了上演一番遭遇危机后示弱的小女人本性；看似个性随便的麻生枣，和狂人史提芬（ステファン）共同负责电脑与网络这一块的工作，同是怪咖的二人之间有着若有若无的暧昧，但这份感情最终以史提芬为了枣而自我牺牲而告终，他将意识和baldr system同步化——“为了和神对话，所以去了神那一边的世界”，此举最终为SERR14争取到了摆脱“baldr system”控制的自由，这份感情没有结果，甚至不曾有机会被互相知晓，他们就这么永远错过了对方……结果善后工作交给了男主角，史提芬你真是好甘心。

『BB』对于baldr system曾有一个非常有趣的比方。史提芬称baldr system为“海中泡沫”，这个名字来自印加帝国神话中的神维拉科查。维拉科查是中南美洲传说中圣人的名字，其真身是一位因拥有超越那个时代的科学和技术而被神格化的白人。海中泡沫和baldr system一样，在不该出现的时代出现，使人们心生敬畏转而变成绝对服从。根据传说，维拉科查之后就被神化为羽蛇神（魁扎尔科亚特尔），被称为是慈悲的文化之神，后来被专司夜晚、黑暗、战争和死亡的神“吐烟的镜子”（特斯卡特利波卡）赶走。在这段传说中，吐烟的镜子有着彻头彻尾的反派味道，可男主最后所担任的，却恰是用战争和死亡赶走羽蛇神的“吐烟的镜子”。在结局“开战的狼烟”中，男主角表达了即使羽蛇神有朝一日会回来，他依然会化身为吐烟的镜子的决心。

在本作中，“至善系统”确立了baldr system在以后几部作品中的存在性质将始终是一种“高科技的双刃剑”。





打开新世界之门的里程碑

『BALDR FORCE』

here comes to a new world



『BALDR FORCE』至今仍是许多人心目中的神作，是 Baldr 系列唯一一部动画化的游戏，也是衍伸到最多平台的一部。其发售于 2002 年 11 月，次年 1 月又紧接着发售了追加地狱模式、修正了武器平衡性，更改了部分剧情和设定的『BALDR FORCE EXE』，这也是之后大部分玩家接触到的版本。此外，『BALDR FORCE EXE』还在 PS2、DC 有两个 CG 重制的全年龄版本，以及『BALDR FORCE Standard Edition』和『BALDR FORCE collection disc.』这种看了名字就知道其发售意图的东西。

经过之前几作的摸索，『BALDR FORCE EXE』各方面的结构已经趋向完善，在推出后迅速成为戏画的代表作。整部游戏一共有六名女主角拥有自己的结局，其中每个女主角路线中的 bad end 和 normal end 更是令无数玩家印象深刻。『BALDR FORCE EXE』采用循序渐进的模式，限制角色攻略顺序，而每个角色肩负的剧情、在整条主线中的任务都非常清晰，内容由浅入深，由白转黑，形成一个抽丝剥茧的过程：

> 用来引出世界观，类似教学篇，看起来毫无亮点的美野里线；
>
> 表面上解决了主角的“复仇”问题，看起来很主线的彩音线；
>
> 一下开辟一个更崭新、更残酷也更深刻的新问题的月菜线；
>
> 彻底翻牌主角立场以及玩家对游戏中世界观固有认知的梁线；
>
> 引出真正的问题，引出真女主和真 BOSS，为真结局做铺垫的光线；
>
> 和游戏最初所描述的故事俨然两个世界的最终真结局怜线。

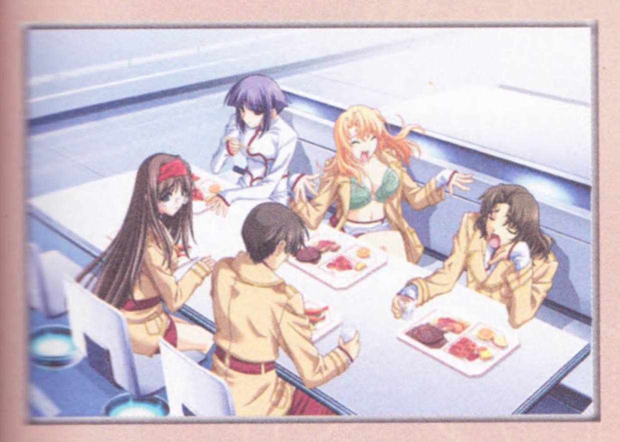
在接触『BALDR FORCE EXE』之前，你要是相信故事简介，那你就被骗惨了，最后你会发现整个游戏想要讲的事情，和你根据剧情简介所猜测的走向以及中心思想完全是两回事。

此外，『BALDR FORCE EXE』还贡献出了一位可留名 GAL 史的 BOSS 元霸，这位光听声音就能猜到别人每月生理情况的究极啪啪啪大师不仅天生神器，还拥有和男主角几乎持平的待遇，游戏里所有可攻略的女主角都不可避免的会被他把玩一遍，给无数玩家留下严重的 NTR 阴影，当然终究戏画还是没敢顶住压力让女主角都变破鞋，所以每次都很刚好的在最后一步前被打断，真是太好了呢！当然，光靠鬼畜不足以留名，卑影ムラサキ的功力就在于，这样一个看起来聚集了所有“恶”于一身的人格变异者形象，却可以有理有据地让玩家心悦诚服，恨且怜之。另外，那个同时具备妹属性、幼驯染属性、最终总 BOSS 属性、不到最后不可攻略、之前五条线几乎无台词、什么结局都苦逼的真女主，以及两名不进线你连脸都见不着的女主角也让人津津乐道。

『baldr force exe』故事介绍

Story synopsis



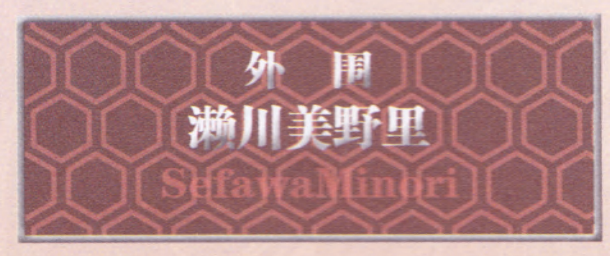


『BFE』之于戏画，乃至于GAL界都是相当独特的存在。它用不长的篇幅，不多的人物，将一个三股势力互相影响，同时环环相扣的世界表现的残虐又不失美感，彼时的卑影ムラサキ在文笔上并没有做刻意雕琢，反倒让BFE那洗练的风格深入人心，这样一部游戏的作品不仅之后又骗钱炒了多次多种类的冷饭，更助Baldr系列被请上圣坛。

在BFE的世界观中，时代已经发展到可以在虚拟空间模拟出具体事物、场景乃至五感。主人公相马透，是黑客集团“草原之狼”的成员之一，和朋友优哉、彰以及青梅竹马月菜一起，过着使用战斗用电子体入侵虚拟空间，然后留下大幅logo来恶作剧的黑客生活。凭此渐渐在黑客界小有名气的“草原之狼”结识了名为巴杰拉的神秘黑客，并在他的唆使下，将黑客活动逐渐从一开始的小打小闹上升到了对大型企业的入侵。久而久之，认为继续下去风险太大的优哉，有了解散“草原之狼”、洗手不干的念头。

为做散伙纪念，彰提议去入侵一次军方，以最刺激的方式做“告别演出”。让他们没想到的是，在那里还有别的入侵者——恐怖组织“飞刀”。误陷入军方和恐怖组织之间战斗的“草原之狼”，以优哉被误杀，透、月菜、彰被逮捕，留下了这惨烈的最后一笔。

这群原本个性张扬的年轻人的人生轨迹，就此被扭曲到了另一个他们始料未及的方向。这三人的中期归属，恰好是游戏中的三大势力：一心要为优哉复仇的透加入了军方（国连军治安维持局FLAK）、月菜被作为人才“挖”去了民间警备公司（V.S.S）、彰则在绝境之下加入了恐怖组织（飞刀）。



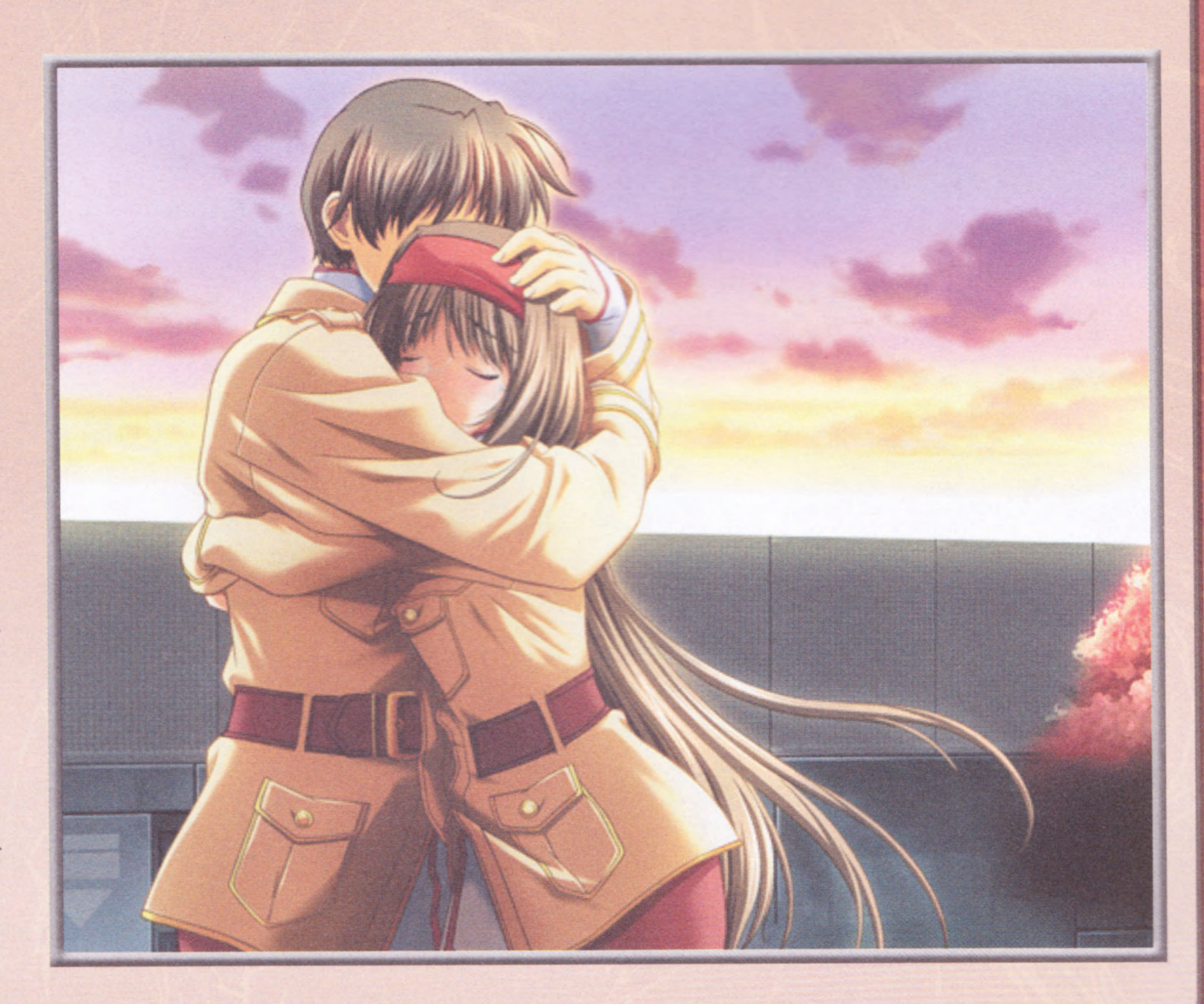
如果要概括美野里线的内容，恐怕只能用“外围”来形容。从线路情节到美野里这个角色本身，都始终处于“谁都不带着玩”的状态，主角事事爱瞒着她，别说幕后黑手，她连自己惨痛往事的真相也无法大白。

美野里线是全作最短，一共也只有两个结局，所有的矛盾冲突就在于主角是否愿意放弃复仇，显得相当平淡。从进入军队起，主角就开始全心投入到对杀死优哉犯人的资料搜索中，人际关系淡泊，面对队友们热热闹闹的主动接近也总是采取防御姿态。察觉到这一点的美野里，试图化解他的防备心理，但却被主角当成可利用的棋子来不停套情报。当然，good end就是主角终于被美野里的倒贴感化，放弃复仇，融入部队的大家庭，和战友们和睦共处了。至于bad end，则是加入恐怖组织，然后遇见了追寻已久的仇敌——

看起来，复仇本该是游戏的最大线索，但实际仇敌的真实身份在一周目就已经暴露，只要你一周目跑的，是下面这条线。







表层
紫藤彩音
ShidouAyane

为了制造戏剧冲突，在各种题材的作品里，主人公追寻已久的仇敌都往往会有另一个很要命的身份，可能是爱人、可能是尊敬的人也可能是朋友，所以本作谜底并不意外，意外的是它的“轻描淡写”。

透从入伍伊始，就已经准备好面对如今的战友就是过去的敌人的可能性，所以每晚都会偷偷去军队内部电脑调查队友们的情况，试图寻找蛛丝马迹。在这过程中，他渐渐注意到了那个总是少言寡语、为人冷漠、对于恐怖分子的执着近乎偏执的彩音——在透每晚偷偷摸摸潜入调查资料的时候，彩音也会旁若无人地出现并使用电脑做一些“什么事”，他们互不干涉，甚至没有交谈，却微妙地维持着一种“共犯”的关系。

彩音在小队里和透一样，是格格不入的存在，相比其它人那自来熟的开朗，她甚至连最基本的客套都省略。可感情淡漠如彩音，却会在恐怖分子入侵时像狂战士一样红了眼地冲到头破血流、会为了吸引恐怖分子上钩不惜当“内鬼”定期传送军方的系统漏洞、会为了能继续留在部队战斗而被上司凌辱要挟……这一切背后所指向的，是和透一样的目的——复仇。

为了将杀害自己弟弟的元霸手刃，彩音踏上了几乎扭曲自身人格的复仇之路。讽刺的是，在追捕元霸的过程中情绪激动的彩音误杀右哉却浑然不觉，执着于复仇之人，最后却成为他人的复仇对象。在彩音线的其中一个 bad end 中，主角同样陷入了这样的宿命轮回，为了复仇而行动，最后却成为他人的复仇对象。



若将美野里线视为一个“引子”，彩音线则通篇围绕着假设的主题“复仇”而展开，与后面的部分线路里主角有了妹子就将基友之仇忘的一干二净不同，彩音线已经将整个故事的由头收束，那么接下来的悬念就只有那个在优哉死时出现的神秘“电子体幽灵”了。

然而在随后解锁的月菜线，卑影ムラサキ却发挥了“没有问题，制造问题也要上”的精神，将“电子体幽灵”放在一边，说起了关于“洗脑”的故事。

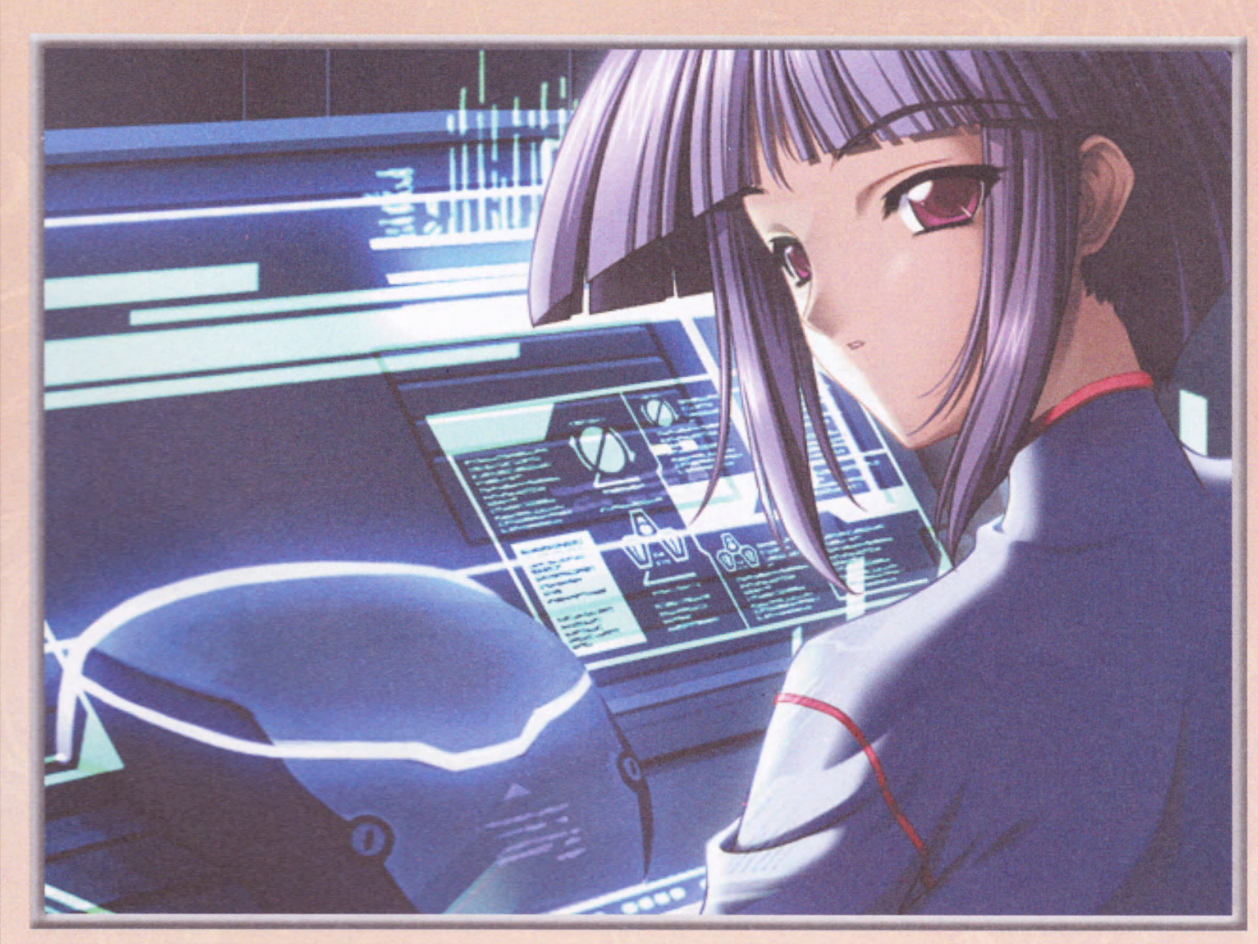


夹层
笹桐月菜
SasagiriTsukina

正如大家所熟知的那样，在 ACGN 作品中，青梅竹马往往是最没有攻略难度的一个，如果她没有在一大早就跑到你房间里一边抱怨着一边掀你被子揪你耳朵催你起床然后塞装有手作便当的饭盒给你那就是异常，又如大家所熟知的那样，就算男主角长得像头猪，他的青梅竹马也一定会孜孜不倦的倒贴……相比之下，BFE 里的月菜虽然一样有着服务到位帮忙到家的属性，但倒贴的并没有『BSD』菜叶明显（青梅竹马的名字里一定要带菜，这是卑影ムラサキ的美学么），反之，她直到自己的专线才意识到了对主角的感情，接着便被鬼畜老太婆橘玲佳利用并玩坏掉。

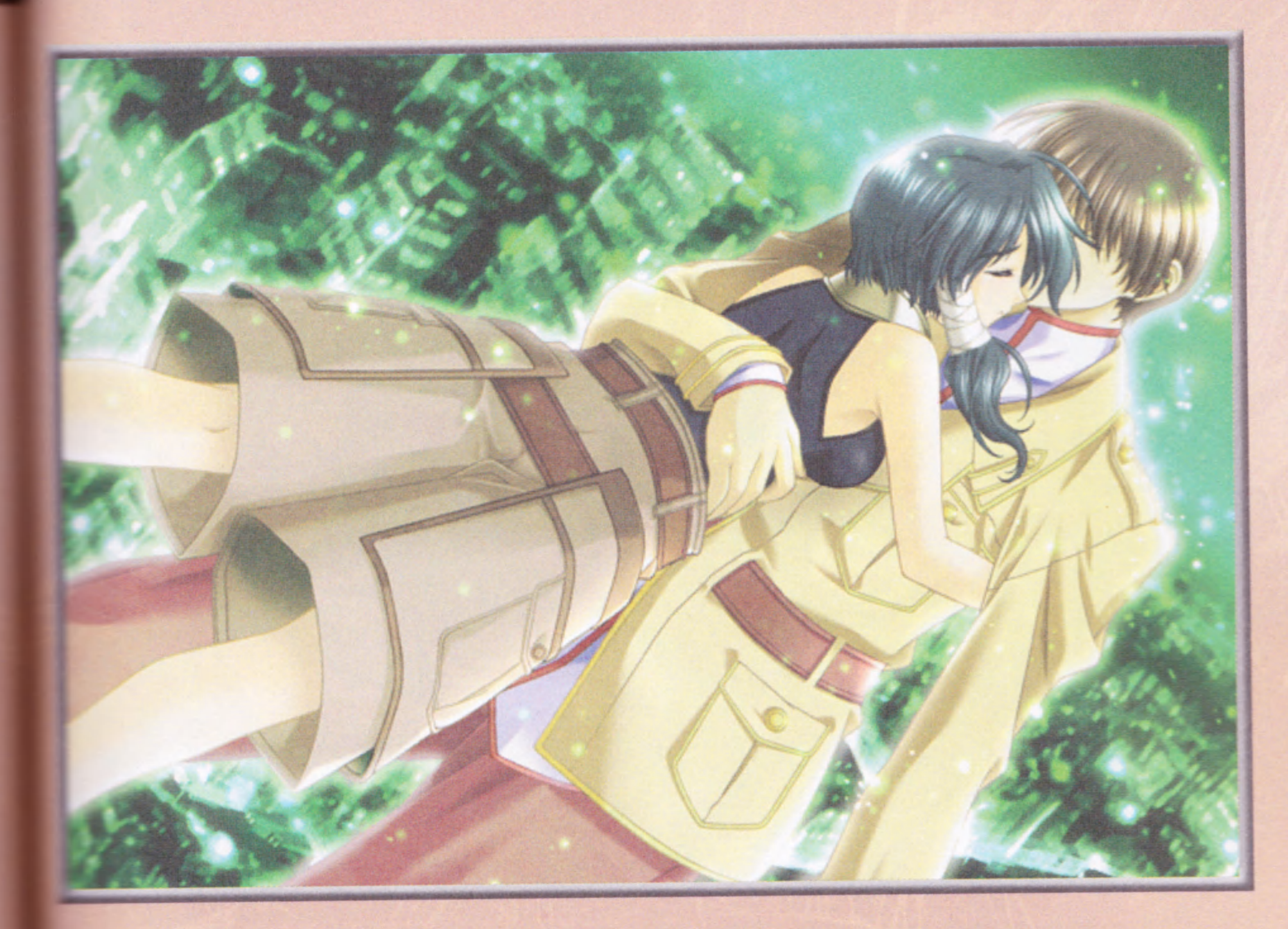
自从透小时候被月菜的父亲收养起，他们就始终形影不离，即使是从事黑客这样高风险的工作，月菜也从未有过怨言。对于失去儿时记忆的透而言，月菜家无疑就是自己真正的家人和归宿。所以当透被月菜说服，决定放弃复仇加入 V.S.S 起，孤男寡女的同居生活使他们的感情发展得顺理成章。但是天底下哪有刚进线就确定男女关系然后一直放闪光到最后的游戏嘛，现在废萌都懂得加点料了，这里担任死死团卫士破坏两人关系的就是V.S.S的社长橘玲佳。

V.S.S 给透的第一印象就是里面的所有人都像是人偶，没有一丝生气，尤其是最精锐的 α 部队，看起来跟执行命令的机器人无疑，V.S.S 连孩子都杀的作风，更是让透大为不满，萌生退意。经过多番心理斗争，最终为了月菜，透决定留下，可随着作战的增多，他注意到月菜驾驶技术突飞猛进的同时，留给他们的二人时









间越来越少。月菜晚上常常需要去接受一项看起来很可疑的训练，有一次透误入地下时，甚至听见了月菜的惨叫，这一切都被橘玲佳搪塞了过去，让他无法插手。等到透终于明白月菜每日都要经历凌辱洗脑的真相之时，他也成为了洗脑的牺牲品，变成了人偶的一员。

又一次恐怖分子入侵，做了恐怖分子方叛徒的元霸向橘玲佳要求好好玩弄月菜，已经被彻底控制的月菜无法反抗，透处于本能去与元霸决斗，并最终在恐怖分子头目匡的鼓励下成功实现反转，脱离了橘玲佳的洗脑控制。透这才明白，这群恐怖分子宣扬的“洗脑论”并非虚话，实际现在人们所使用的脑内芯片存在黑主，能将信息刷入潜意识的接口，就是洗脑电路，而该芯片可以经过线路自由地送入洗脑进程。当年担任实习教师的美野里，由于没入虚拟空间的时间比学生们要晚了片刻，结果发现学生在没入的瞬间就已经被病毒杀害，但因此决意入伍的她其实一直搞错了一件事，攻击学生们的并不是什么病毒，而是新型洗脑芯片的初期测试事故。

虽然 good end 中月菜最终被透成功解救，但因为洗脑的深度副作用，月菜此生都无法再连接网络，只能在军队食堂工作——令人遗憾的是，在整部游戏所有月菜被从洗脑拯救出来的结局中，她都无法避免成为食堂大妈。good end 虽好，但终究还是两人被完全洗脑以及月菜永远只能以电子体生活的这两个 bad end 更为震撼。



里层 梁 Ryan



BFE 有一个非常有趣的现象，那就是可攻略的六名女主角中，一半是最初就出场亮相，还有一半几乎皆为隐藏角色，梁就是这么一个“突然蹦出来的角色”。没有任何蛛丝马迹暗示过梁的存在，无台词、无立绘、无 CG、无人提及，除非你在路线分歧中被已经成为恐怖分子的基友拐去地下城市 level7，这个梳着包子头的中国美女才会千呼万唤始出来。

梁靠着自己的魅力撑起了整条线——换言之，梁线剧本的内容在整个 BFE 中算是稀薄。



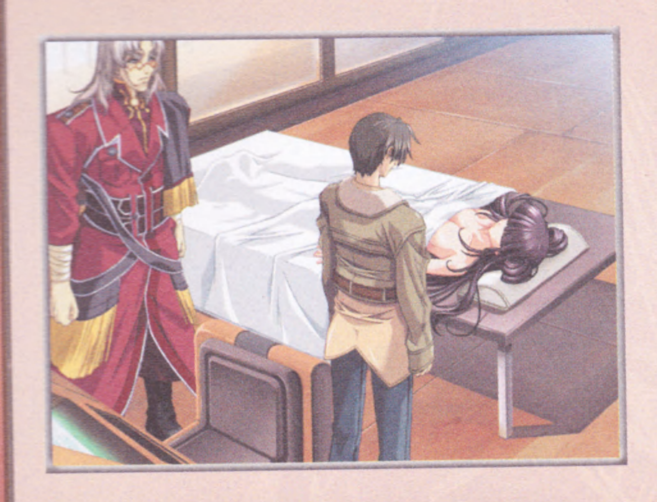


梁线牵涉主线的剧情爆点并不多，剧本将大量精力投入到刻画“飞刀”和它的内部成员上。这个一般民众眼中的狂信者团体，的确有着狂人存在，却同样有着手握真相之人，而 level7 里平民们老弱妇孺相依为命的景象，让这个过街老鼠一样的组织看起来倒更像是不容于世的难民营。

起初因为复仇而入狱后被彰救至 level7 的透，对飞刀并不认同，但随着对匡等人的了解深入，他逐渐发现可能民众们都搞错了真正的疯子。彰告诉他，在自己被抓入狱期间，曾被植入“更生芯片”——既产生邪念便会痛苦，而去做善事则会分泌出快乐感觉的芯片，而这种近似另一类型洗脑芯片的东西，最后也夺走了彰的生命。在透面对残酷真相不断做心理斗争的过程中，坚强同时又有着小女生天真可爱一面的梁几乎是他最大的支柱，然而她那时不时发作的记忆障碍始终是颗定时炸弹。透始终担心，也许某天醒来，梁会与他形同陌路，同样默默关心着梁的，还有另一个让人意外的家伙——元霸。

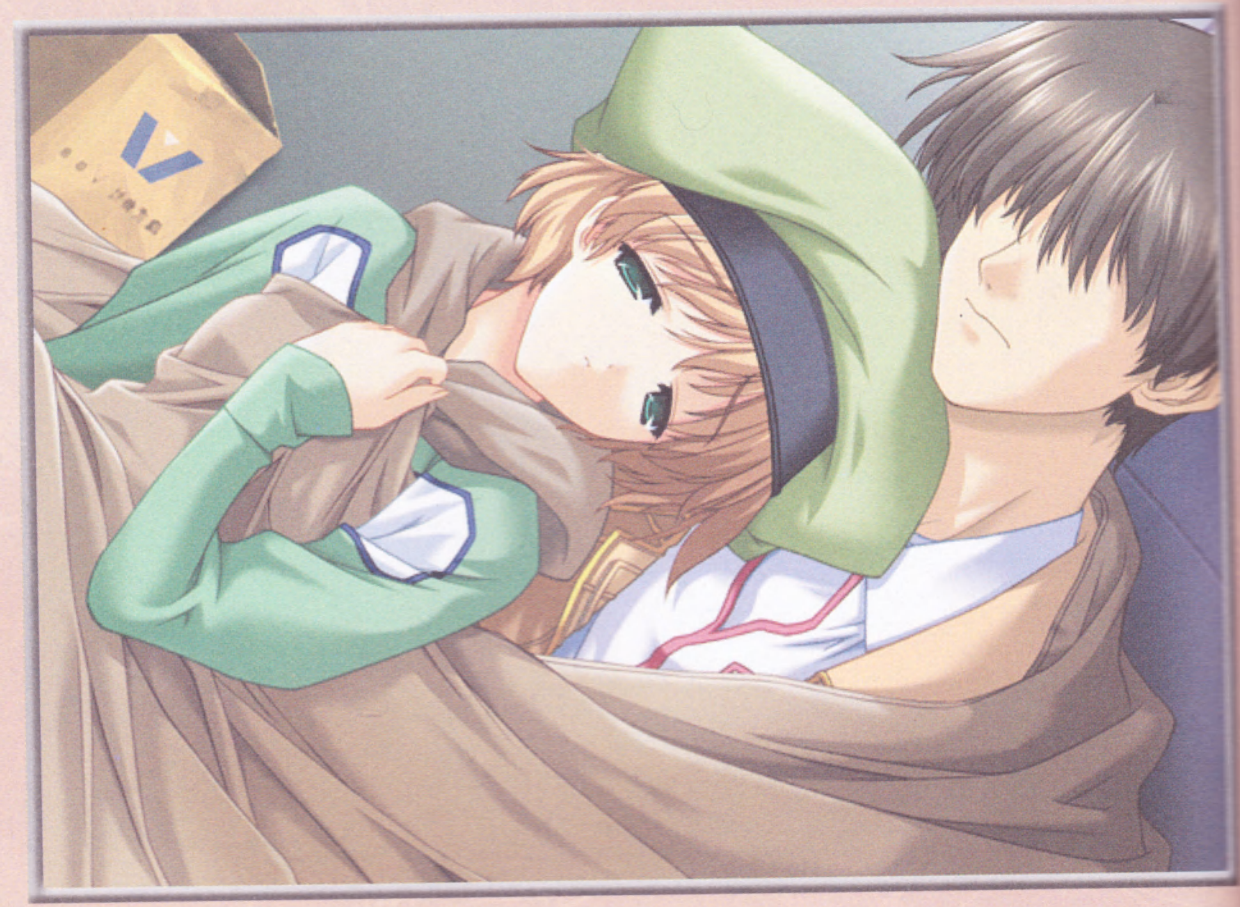
即使在梁线，元霸的存在依旧是个十恶





不赦的反派，但是他会因为透救了梁而不惜忍住不招惹他，会假装梁的花拳绣腿能挡下他意图骚扰的双手，会按捺着胸中的恶魔不去伤害梁——直到他的所爱被透夺走，一切自制都失去意义，于是他又成为了原来的那个恶魔。接下来又是充满背叛与牺牲的故事。

虽然可攻略顺序靠后，但梁仅有两个结局，失忆后忘记主角，或是克服了最后一次发作，就此和主角幸福的生活在一起——老实说，这又是一个为了 good end 而 good end 的“给玩家一个交代”式结局。

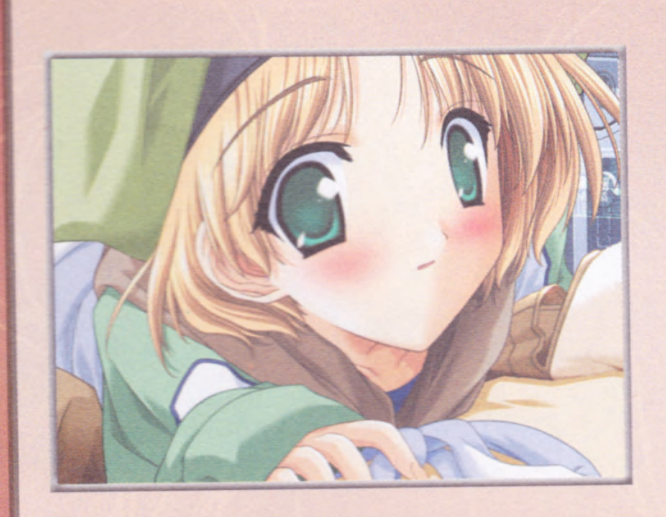




内 核
朝仓光
Asakura Hikaru

朝仓光的存在，就好比你跟一个和自己在 WOW 搅了 N 年基的超牛逼队友面基后发现对方不仅是个女人，而且是个萝莉。这位妹子在其它线路中一直都像是个跟踪狂，对主角无微不至的“关怀体贴”，总是时不时的要挑战主角，然后在被打败后抖 M 极致地表示身心舒畅——当然，是以谁都不会觉得高兴的战斗用电子体巴杰拉形态、经过处理的电子音来“卖痴态”。

在光的专属线中，巴杰拉才终于被剥了老底，露出可口萝莉的样子——再说一遍，那个时候的菊池政治依然没有开窍，所以好好一个萝莉在游戏九成时间里都带个大帽子被画得跟个正太没差，再加上体型因素，经常会让人产生 yoooooooooo 的错觉，当然，这可能就是朝仓光线所追求的效果。鬼畜的是，这么一个春哥角色却有一个活活被元霸搞到惨死的 bad end。



光线的核心线索是某个神秘黑球，以及八年前手段残忍、无差别的连续数据库骚动事件。

多年来，光，也就是巴杰拉一直被作为这起无差别大范围杀人事件的罪魁祸水追查，但是透所在小队的队长八木泽宗次在心底相信光的无辜。在宗次的指示下，透找到了巴杰拉的栖身之所，第一次真正接触了这个表面上天不怕地不怕，其实意外孩子气的女孩。光告诉透，自己最早住在孤儿院，但她发现自己访问网络用的芯片与其它人不同，于是离开孤儿院试图以此为线索做调查，并到达了某个军队的研究设施的构造体里。光在那里发现了一个被封印的电子体，这个少女电子体的芯片与自己相似。于是光解开少女的封印，试图与她成为朋友。然而少女却只是在四处寻找着什么。最后她们被军队发现，正当那个少女伤心哭泣的时候，黑球“利维坦”出现并暴走，无数人致死——这就是那起惨剧的真相。

由于光被 V.S.S 和军队当成了黑球事件的替罪羊，她自暴自弃地决定前往旧军用研究设施再次释放黑球。之后就是透很普通的战胜敌人救得美人归，结果睡完第二天发现妹子跑了，多年之后在军队再重逢这样故意在结局前再耍你一下让你以为自己不小心触发 bad end 的剧情了。





在 BFE 有限的篇幅中，几位女主角大都有着丰富的性格层次，被复仇蒙蔽眼睛的同时内心同样渴望着有人能融化自己外层坚冰的彩音，坚强并愿意为主角奉献牺牲一切的月菜、活泼但是因为记忆障碍而始终没有安全感的梁、看似唯恐天下不乱自信爆棚但实际比任何人都脆弱的光，相比之下，怜看似只是一位惹人怜爱的神秘少女，实际却有着最致命的另一面。

怜在之前几个线路的作用基本就是要死人的时候苦大仇深的飘一下，或者偶尔在电子聊天室之类的地方路过打个酱油，比脑袋更大的粉色蝴蝶结是她的个人标志。

怜是特别的，网络世界的一切法则、防火墙都对她无效，在她的面前，网络世界的每个角落都是敞开的、无制限的，在她的帮助下，透终于访问到了军方的最高机密，“脑计划”。

光几年前遇到的神秘电子体少女正是怜，她和透、光、梁、元霸都是几年前“脑计划”实验的牺牲品。梁所在的计划为记忆操纵，其后遗症为不定期的记忆丧失；元霸所在的计划为直觉、感觉和运动力的强化，后遗症为人格变异；光所在的计划为智力、计算能力的强化；透的本名为水板信一，所在计划为精神改变及从改变中复原的能力；怜所在的计划为电子体长期与实体分离状态下活动的能力。当时执行这个计划的匡意识到了实验的问题和橘玲佳的疯狂，于是带着透等人出逃，由于透和光所受实验的负作用较少，所以被暂时寄送在孤儿院，症状严重的梁和元霸则被匡带在身边照顾。八木泽宗次和匡一样知道一切的真相，但是和选择反抗的匡不同，他选择了沉默。

得知真相的透等人，为了实现怜的心愿去寻找她的实体，结果却得到一个冲击性的事实：早在多年前，由于实验失败，怜的实体早已死亡。受到打击的怜沉浸在巨大的悲痛之中，黑球利维坦再次出现——利维坦同样是“脑计划”的副产物，她是怜的里人格，承担了怜的所有负面情绪，当负面情绪极其强烈的时候，利维坦便会处于失控状态，最后，它几乎把在场的所有人都吞了进去。

在利维坦的内部，有一个怜所希望的世界，在这个世界里优哉和之前牺牲的朋友们都还活着，元霸的神智正常，透和梁等人就像当年逃亡时那样，在湖边的小屋过着快乐的日子。但透终究明白，这里是虚幻的地方，优哉提醒他，可以通过自杀离开这里，于是临行前透和大家一一作别，并应元霸的要求在他神智还未被欲望吞噬的时候杀了他。最后，透找到怜将她的美梦戳破。在怜线会有主角自杀和怜主动自尽两个不同分歧，最后导致的几个 end 都很难单纯以好坏判定，可无论是将怜永远放在心底重新迎接新的人生，还是在去世前最后一次没入电子聊天室时遇到怜，变成电子幽灵与她永远厮守，都是一个足够好的句点。

对大部分成人向剧情类游戏来说，good end 更多意义上是一种剧作家对玩家的交代，bad end 才真正表达了剧作家自身的作品诉求。BFE 尤其如是，BFE 每一条线的 bad end 才更像是在那种背景，那种环境下，那样的人物性格所必然导致的悲剧，这些结局的残酷凛冽真正表达了整部游戏（甚至 baldr 系列）对于未来科技过度发展后的担忧，才是真正震撼人心的部分。这也是几个 good end 相较之下显得都合的缘故。

鉴于几个 bad end 的尺度和文章篇幅，本文无法对这些 end 做一一概括，再说，本篇已经透光了，剩下的细节就留给各位自己亲身体验游戏，慢慢品味吧。











未来启示录

『Baldr Sky』

Revelation of future



虽然『BALDR FORCE EXE』引起了空前轰动，但它的续作并没有如之前那般密集地被排上日程，相反，TEAM BALDRHEAD把心思都花在了开发『DUEL SAVIOR』系列上，对Baldr系列也就不时搞些大杂烩类或是混战类的FANS向作品，啃啃老本，炒炒冷饭，过得也很滋润。从『BALDRHEAD ～武装金融外伝～』到『BALDR BULLET』只间隔一年,从『BALDR BULLET』到『BALDR FORCE』用了两年，而从『BALDR FORCE』 到『BALDR SKY Dive1 " Lost Memory"』，则花费了整整六年时间。

这部07年就放消息让fans们眼巴巴候着的作品，直到09年才千呼万唤始出来，而且还分上下部。『Baldr Sky』延续了卑影ムラサキ加菊池政治的黄金阵容，和『BALDR FORCE EXE』的短小精悍不同，『Baldr Sky』无论是文本量、战斗量还是游戏大小都相当的“重量级”，最后也不出意外地成为了工口界的年度霸主。





『Baldr Sky』不可避免地会被拿来和经典之作『BALDR FORCE EXE』做对比，六年的间隔，卑影ムラサキ的写作模式发生变化是必然（期间他搞了一堆凌辱调教系拔 game 过瘾），受到其它游戏的影响也是必然。『Baldr Sky』被加入了大量校园日常，从第一条路线就不断持续的关于学生时代故事的记忆溯行，淡化了之前几作纯粹的硝烟味，又可以表现今昔对比物是人非的残酷，但缺点就是，『BALDR FORCE EXE』的简练到了『Baldr Sky』已经不复存在，就算卑影ムラサキ再如何试图意简言赅，也无法避免学院后宫倒贴剧的无聊冗长。如果以漫画做比喻，『BALDR FORCE EXE』是残酷的青年漫，『Baldr Sky』则更偏向少年漫，后者的“减龄”的确帮它吸引到了一批年龄层相对低的玩家，拉长的剧情线，增加的打斗使它成为了谋杀时间的神器，卑影ムラサキ抖包袱造悬念搞逆转的功夫依然在，玩家群也被成功进一步拓宽，只是，即便主角依然是军人，即便战场依旧严酷，但总觉得少了些 Baldr 的军火味道。

『Baldr Sky』和『BALDR FORCE EXE』在剧情结构上类似，同样限制攻略顺序，然后通过不同角色一层层将一个完整的世界观展现在玩家面前，同样真女主在之前所有线路都只能当口齿不清的“幽灵体”，就连最后一定会集体吐便当也被继承。不过，大约是为了弥补当初美野里线的平淡，这次作为入门线的蕾线经过了卑影ムラサキ的精心雕琢，导致蕾这个角色被塑造的极为成功——成功到人气能把其余所有女主角干掉的地步——甚至包括经过大力气宣传的真女主空。无论空在 Dive2 里怎样苦大仇深都没能在官网投票拼过蕾，于是之后推出的 FD『BALDR SKY DiveX “DREAM WORLD”』基本成了蕾的主场，这般“本末倒置”恐怕是要让 staff 哭笑不得。

尽管『Baldr Sky』并没有做到让大部分玩家满意，但它还是维持住了 Baldr 的招牌，进一步点燃了这一戏画招牌系列的热度，未来，『Baldr Sky』必然还会有接二连三的各种新版本出现，Baldr 的机械传说也势必继续，这般钢铁王朝的建立，绝非一朝一夕。

『Baldr Sky』从各方面来说都是 Baldr 系列最“年轻”的一款，『Baldr bullet』男主角是转入 SERR14 的军人，BFE 记录了男主角从入伍原因到成为熟练老兵的过程，『Baldr Sky』的男主角则在大部分时间内心态都还是个高中生，由此，整部作品不再弥漫着铁血战地的味道，反倒更偏向一般向动画的定位。虽说从 GETCHU 的销量情况来看，BSD 并没有卖过 Alice 和 eushully 当年的两部游戏性大作（当然 diva1 和 diva2 累积的话就另算），但在 09 年那个汇集了『真剣で私に恋しなさい！！』、『アリス 2010』、『姫狩りダンジョンマイスター』、『装甲悪鬼村正』和『俺たちに翼はない』等一系列大作名作的 erogame 盛世中，『baldr sky diva1』和『baldr sky diva2』却能分别拿下 2ch 的 erogame 排行的第二名和第一名，已经是对游戏素质的最佳注解。

肩负传承 Baldr 系列光荣传统这一神圣使命的 BSD 拿出了全力应战，不仅游戏体积超大，而且将六条线拆为 diva1 和 diva2 相隔发售，也体现了其文本量的巨大。其中 diva1 相当于设谜题给线索，diva2 则是公布谜底。BSD 同样有着“表主线”“里主线”。BFE 中透的初期目的是寻找杀死挚友的仇人，BSD 的男主角甲则

花费了大量时间寻找失去的记忆和自己的战斗目的；BFE 有个关键时刻总是飘来飘去的神秘电子体幽灵怜，BSD 同样有一个幻影一般的“空”；怜的身影是将 BFE 真正的主线从“复仇”引到“脑计划”的暗示，“空”的存在则将“表”“里”主线联系得更为紧密，它使所有分支最后汇总到一点，收束了整个庞杂故事的脉络。

BSD 的世界观中，最重要的存在是名为 AI 的人工智能，它也是构建电脑精神世界的存在，在 BSD 的世界内，人们的一举一动都离不开 AI 协助。而围绕着 AI，世界上主要的人类势力有七方，分别是主角门仓甲和蕾组成的单独行动二人组、CDF（都市自警军）、GOAT（统合军对 AI 对策班）、方舟工业集团、甲的父亲领导的武装集团魔狼、狂热宗教团体多米尼昂、德雷克斯勒机关，其中作为小反派（或者喜剧演员？）的吉鲁贝鲁特率领的佣兵团虽然经常搀和进各组织的纷争中，但确切的说他真正的服务对象是自己，所以亦可视为第八势力。世界观更细化的 BSD 光是设定和各势力互相之间的关系就可以扯上很久，一次性的灌输很容易令玩家头昏脑胀，这里主角的失忆状态恰好能随着玩家的步调将这个世界逐渐抽丝剥茧出来，堪称神来之笔。于是，像所有 baldr 系列的游戏开场一样，BSD 的故事，又开始于战场之上……





『Baldr Sky』 剧情分析

scenario analysis



关键词 记忆溯行——桐岛蕾

Keyword: Memory — Kirishima Rein

BSD 大部分线路的开头都重复着这样的情节：门仓甲从梦中醒来，等着他的却并非梦里呼唤着他起床的少女和明媚的高中生活，而是陌生的年轻女性军官桐岛蕾和残酷的战场。蕾告诉他，现在距离他的高中时代已经过去了数年，如今的他已是一名中尉，方才似乎遇到事故冲击导致记忆芯片损坏后的失忆。在二人平安脱出后，蕾带着甲找到一位秘密的地下医生——有着萝莉外形但实际年龄为谜的诺伊，在诺伊和蕾的帮助下，甲开始一点点体验过去记忆的回溯。当然，BSD 的第一条线，就是关于蕾的故事。

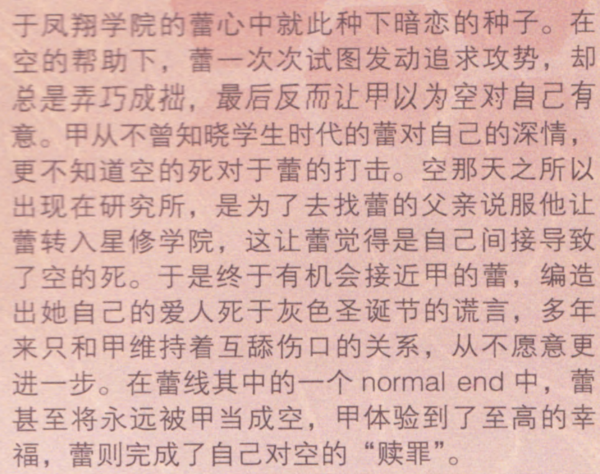
蕾线的门仓甲，处于整个游戏中状态最差的时刻，他不仅心态还停留在高中时期，在虚拟空间驾驶战斗用电子体的技术也尚且稚嫩，在这种情况下，身边有这样一位美艳、优雅、镇定、可靠、实力超群并且忠心耿耿的部下做支柱，显然是无比幸福的。

如果要总结蕾最大的特质，那就是隐忍。多年前，发生了一场名为“灰色圣诞节”的悲剧，本来用于净化环境的“编译者”开发计划里的纳米机器在圣诞节当天突然失控流出，导致了毁灭性后果，为了防止纳米机器的污染蔓延，统合军亚洲司令部以对地射击卫星群对污染地区——也就是承载了门仓甲全部回忆的故乡展开扫射，造成当时依然在城市里头的数万居民死亡。

那一天，本来正和女友水无月空进行视频通讯的甲，眼看着空在另一头的身影因为纳米机器的污染慢慢扭曲融化消解，情绪陷入失控。灾难过后，视力损坏的甲在废墟中被蕾找到，将蕾错认为空的甲欣喜不已，而蕾则甘愿成为空的替身，两人就此互相依靠着活了下来。之后甲身体恢复，确认空已经死去，和蕾共同成为佣兵致力于调查“灰色圣诞节”的真相已是后话。甲对蕾有战友之情，有同病相怜，但更多的是愧疚和感激，若不是她假扮成空，陪着自己度过最艰难的岁月，甲可能早已经死在绝望之中，而他却在认错人的情况下，索取了蕾的一切。在甲眼里，灰色圣诞节是他和蕾故事的开始，但对于蕾而言，她对甲的爱，始于更早以前。

蕾在甲星修学院时期的回忆中，一直是一个陌生人。因为甲当年的一次仗义相救，就读于凤翔学院的蕾心中就此种下暗恋的种子。在空的帮助下，蕾一次次试图发动追求攻势，却总是弄巧成拙，最后反而让甲以为空对自己有意。甲从不曾知晓学生时代的蕾对自己的深情，更不知道空的死对于蕾的打击。空那天之所以出现在研究所，是为了去找蕾的父亲说服他让蕾转入星修学院，这让蕾觉得是自己间接导致了空的死。于是终于有机会接近甲的蕾，编造出她自己的爱人死于灰色圣诞节的谎言，多年来只和甲维持着互舔伤口的关系，从不愿意更进一步。在蕾线其中的一个 normal end 中，蕾甚至将永远被甲当成空，甲体验到了至高的幸福，蕾则完成了自己对空的“赎罪”。





蕾线的整体结构相对简单，一边是甲在记忆溯行中再次体验和空等人相识的过程，一边是甲在现实里逐渐被蕾吸引，最后甲终于找到了灰色圣诞节的残酷真相，杀死了携带“编译者”的“搬运人”，制止了编译者的再度流出。整条线路近似于一场各势力及登场人物简介，并未深入太多核心内容，于是蕾的苦情显得格外光芒四射。毫无疑问，diva1 的第一条线是一场“开门红”，充分建立起了玩家对 BSD 的强烈信心。

关键词
搬运者——若草菜叶

Keyword：Carrier——Wakakusa Nanoha

菜叶是大部分 GAL 的固定菜色——青梅竹马。老实说，这样一个园艺专精，家政万能的娇弱角色出现在 BSD 的枪林弹雨里更像是走错片场。官方对菜叶最主要的性格设定就是爱哭，这个情感丰富的姑娘虽然在甲的日常回忆中承担了幼驯染的全部“功能”，但在故事里更直接的作用却是“炮灰”。

甲的童年并不幸福，因病卧床不起的母亲和常年在外工作的佣兵父亲门仓永二让他难以感受到家庭温暖，只有菜叶是少数能带给他温暖的人。菜叶的父母都是纳米研究者，后因事故双双去世，于是菜叶将考入星修学院的相关专业作为人生目标，但没有天赋的她却屡次失败，最后只能将全部希望和信任寄托在了久利原直树身上。

久利原直树是甲等人在星修的老师，继承了菜叶父母研究方向的他年轻有为，信念坚定，满怀热情，是德雷克斯勒机关研究所的主任，也是甲等人驾驶战斗用电子体的师父。经过多年努力，他成功研制出了编译者，然而在发布前夕，却发生了灰色圣诞节事件，直树也就此音讯全无。

多年后，在寻找记忆的过程中，甲来到自己的叔母橘圣良担任社长的方舟公司。方舟的虚拟都市里，路上的服务 NPC 都有着和空一模一样的外形，星修学院也已经被重现。在虚拟都市的如月寮中，甲和当年共同居住的菜叶、表姐亚季重逢。如今，一切已是物是人非，当年的基友雅现在工作于 CDF，当年活泼开朗的少女千夏现在卖命于 GOAT，并且性情大变，当年柔弱的菜叶如今只能在贫民窟艰难求生。和菜叶的重逢让甲想起了儿时对她的承诺，于是决定不再分离。一次，两人陷入反 AI 派暴动，险些被千夏带回 GOAT 总部，多年没音讯的直树忽然现身救下二人，并将他们带回一座旧军用地下设施。

在这里，甲得知德雷克斯勒机关现如今正在和将 AI 信奉为神、认为现实其实是虚幻世界的狂信者团体多米尼恩合作。多米尼恩一直试图再次让纳米机器编译者流出，直树则将之解释为利用多米尼恩的保护，假借再次生产大规模杀伤性纳米机器为幌子，实际继续完成净化环境的研究，但甲半信半疑。在蕾的潜入帮助下，甲成功带着菜叶逃出机构，却发现编译者已经被植入菜叶体内，菜叶就是“搬运者”。菜叶无法接受自己信任的直树竟然利用自己的事实，陷入崩溃，而此时编译者已经开始繁殖……

虽然菜叶线亮点不多，但还是继承了 BFE“bad end 最亮”的特点，在菜叶线的 normal end 中，菜叶变成了仅以大脑存活的状态，在 bad end 里，甲和菜叶更是被“编译者”分解成了异形形态，决定即便如此也要一起活下去的二人，颇有一番沙耶里绝境绝爱的味道。









关键词
镇静剂——渚千夏线

Keyword
Tranquilizer——Nagisa Chinatsu



某种程度上，千夏应该算得上是diva1的第一苦主。学生时代的千夏，是典型的明朗运动少女，当时想要参加战斗用电子体大赛的甲和雅看见了她在足球场上的身影之后积极拉她入伙，就此开始了千夏可怜的"原配"之路。

在BSD整个学生时代的故事中，感情戏篇幅最大的并非甲和空，而是甲和千夏。最初，千夏认为甲和雅不过是想来搭讪的咸湿同学，可随着千夏在运动场上的失意，她开始抱着玩玩的心态尝试接近甲。很快，甲就凭借自己的高富帅及主角光环成功虏获千夏的芳心，他甚至把千夏迷得直接搬进了读作"如月寮"写作"甲的后宫"的学生宿舍。在一众对甲抱有好感的女性之中，千夏最为积极主动，包括穿着比基尼勾引、包括时不时的肢体接触、包括约会邀请，当然甲看起来也乐在其中。不过，就在两个人做的事情跟情侣已经没差别的时刻，半路杀出了空这个程咬金，千夏突如其来的失恋了。

灰色圣诞节当晚，本是千夏给甲（实际是给自己）的最后一个机会，她在聚会苦苦等着甲出现的身影，最后却等来了对地射击卫星群的扫射，她眼睁睁地看着同学们一个个变成尸体，直到自己也被击中处于濒死状态，她才终于明白，甲已经不会来救她了。

那之后的千夏，被GOAT的将军、同时也是蕾的父亲，激进的反AI派代表人物桐岛勋救回，醒来时，她已经浑身皆为义肢。由于灰色圣诞节的惨剧发生时，AI曾控制卫星炮导致其无法使用，所以相当一部分反AI派认为灰色圣诞节的悲剧是AI作俑的结果。身在GOAT的千夏同样接受了这个观点，怀着对AI的强烈仇恨她投身于战场，变成一个不苟言笑的冷漠军人，甚至不惜向自己昔日的朋友开战。

在甲因故被逮捕，并由CDF转交至GOAT后，故事转为从GOAT的视角来看待这时隔多年后的又一次编译者泻出危机。鉴于灰色圣诞节事件的疑点重重（当然更重要的是自己马子的立场站这边），甲一度被勋说服，认为自己的叔母的确在从事某项不可告人的计划。勋告诉甲，与现今主流的生物学AI不同，还有一种由于运算能力逊于可自我成长的生物学AI巴德尔系统（即baldr system）。

它因在反AI势力的大战中落败而被封存，但该系统有一种名为"镇静剂"的战斗组件，拥有压制生物AI运算的能力，故是GOAT的秘密武器。在勋的要求下，甲同意护送"镇定剂"去执行攻击方舟的计划，认为这样就能制止编译者的再次泻出，但在抵达方舟后，甲才发现驾驶"镇定剂"的竟然就是千夏，而千夏很快就因为神经负荷过大而陷入发狂状态。最终千夏被甲成功救出，编译者也在方舟的努力下停止了流出。

至此，diva1的内容告一段落。在BSD每一条线路的重要战役中，都会出现一个和空有着相同外形，自称为代理人的存在，她似乎有微弱的预知能力，在她的指引下，甲才能每次都做出正确决定，防止事态恶化。此外，每当危机时刻，虚拟空间都会出现"奇点"，时间的流逝会暂时停止，这好似开挂一般的神秘现象同样为甲创造奇迹带来了机会。那么，它们的产生机制究竟为何？空究竟有没有死？答案被放在了diva2中作答。



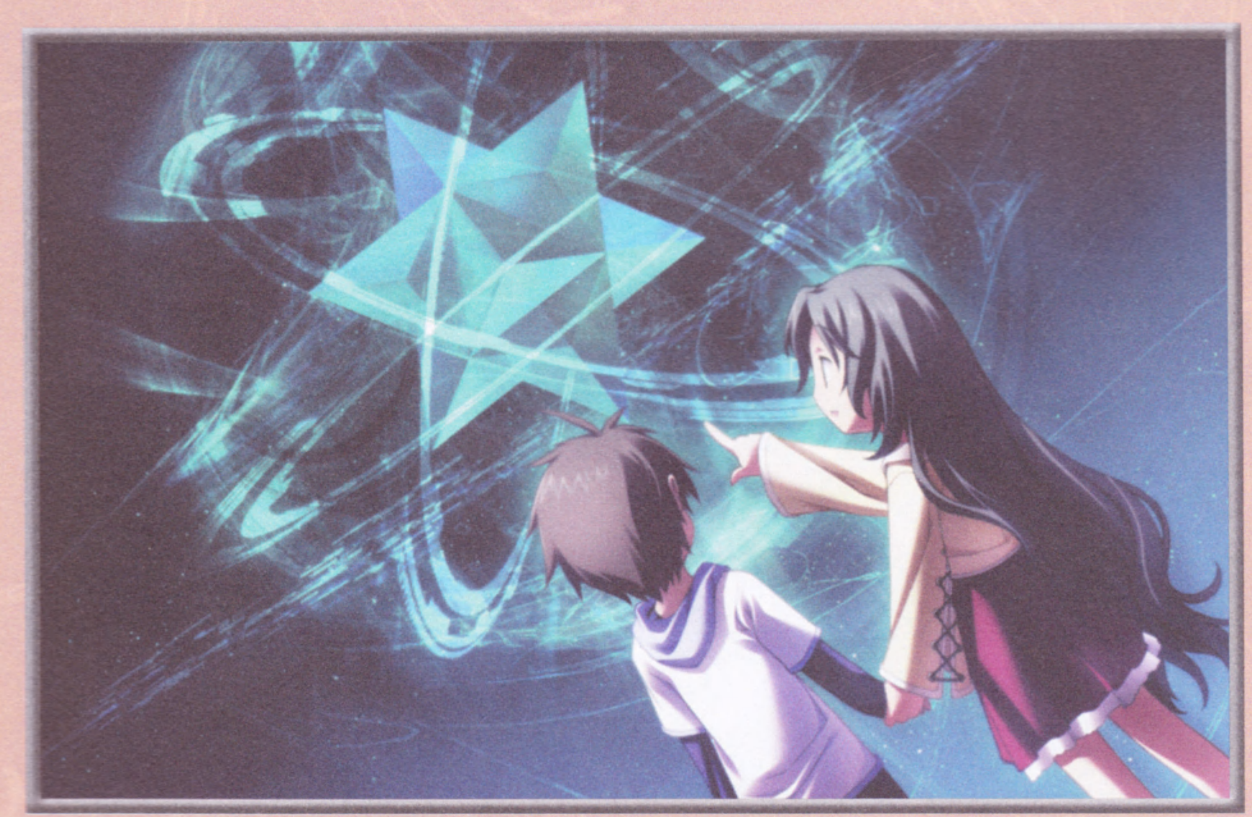


关键词
模仿体——西野亚季线

Keyword
Simulacra—Nishino Aki







亚季对甲来说是被收养来的“表姐”，二人儿时曾度过一段亲密时光，由于亚季个性孤僻，交友困难，所以她总是长时间没入在虚拟的世界里面。身为当今世界少有的天才软件工程师，亚季曾在一次实验里面使巴德尔系统当机，并因此遭到停学，甲的战斗用电子体也是由她亲手制造。这个在虚拟空间无所不能，在现实世界什么都不能的神奇女性，揭开了BSD劲爆内幕的头炮。

长大后，亚季和甲曾分开一段时间，寂寞的亚季于是以自己的理想男性为样本，制作出了一名“模仿体”（即AI通过不断搜集人类情报学习人类而产生的“分身”），但他却有着和甲相同的外貌。对自己的感情感到恐惧的亚季一方面跟该模仿体保持距离，一方面又不忍心让他太过寂寞，于是以“适合做甲恋人的女孩”为基准制作出了一名女性模仿体——呼（クウ），而犹如命运的捉弄一般，呼为自己选择了与后来成为甲意中人的空相同的外表。

在认识空之前，甲已经因为误入亚季的私人网络空间结识了呼。由于呼对甲的爱慕之情透过共鸣影响到了空，放大了空对甲的好感。然而空又想去克制这不属于她的感情，反而使得负面的感情也跟着透过共鸣增幅，连带影响到了第二个当事人甲。最后亚季不得不将呼冷冻在自己的私人空间，才让情况缓解，不过这一切却成了空和甲忽然陷入爱情的契机。

亚季自己身上同样藏着秘密，她是通过遗传因子改良设计出来的生命，本是以甲的母亲八重的细胞做成的移植用克隆肉体。不过也恰恰因为如此，亚季成为了诱饵，让多米尼恩的神父格雷戈里以为只要让她和镇静剂接触，就能让连接者计划复活，以达到抑制AI活动的目的。但由于亚季实际算是八重和圣良叔母两人“共同的孩子”，所以并未达到和八重基因的完全吻合，最终神父的计划失败，众人再次成功制止了编译者的流出。

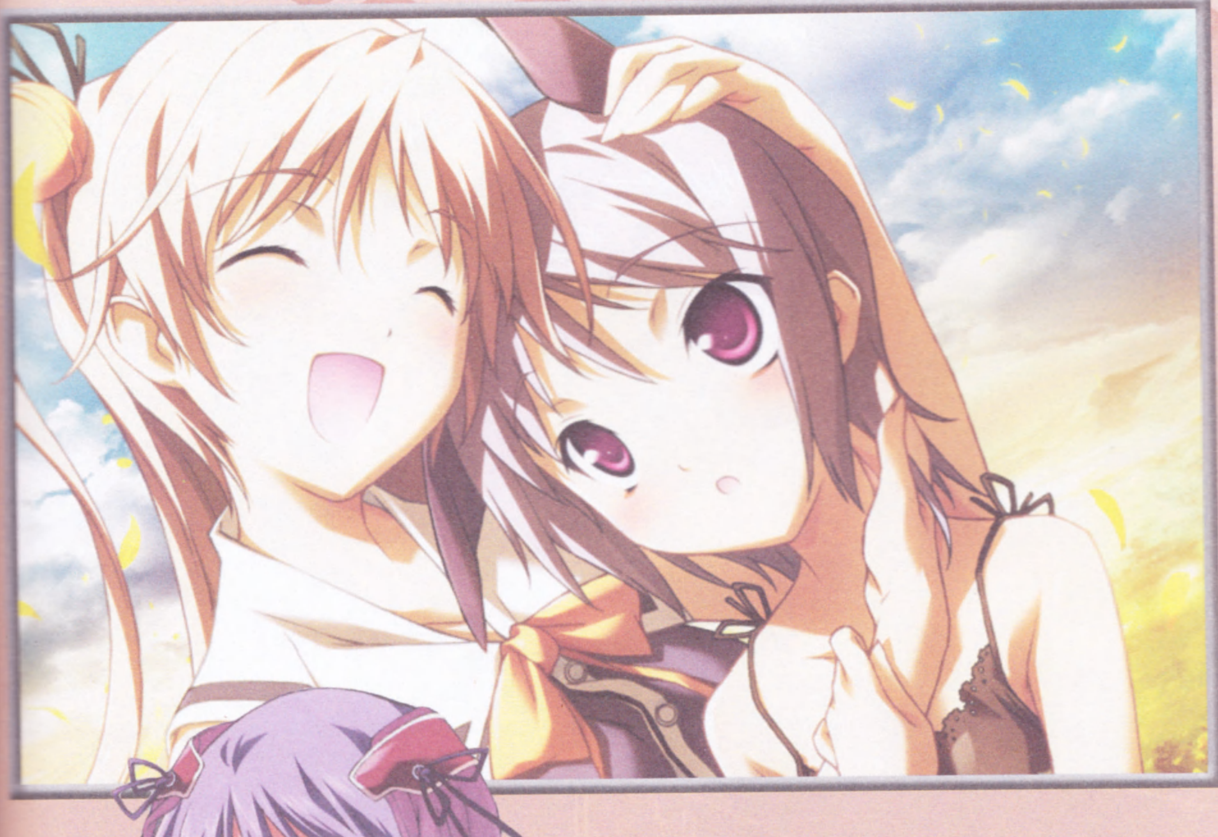
这条线披露的另一项重要线索便是神父和直树的一体关系。多年前，在对编译者的研究中，直树发现有可能成为研究突破点的钥匙被隐藏在巴德尔系统之中，这项被称为连接者的技术，是臭名昭著的人体实验“科学家”诺因兹恩的“遗产”。多年前，这位疯狂的科学家因连接巴德尔系统而死，人们于是将连接者技术当做负面遗产，与其他遗产一同封锁在巴德尔的记忆深处。直树希望亚季能帮助他把巴德尔中的机密彻底抽取出来，亚季也的确办到了。但是连接时，亚季觉得很不对劲，所以停止了巴德尔，可只是那短暂的连接，已经导致直树被感染并控制，逐渐变成了另一个疯狂科学家——神父格雷戈里。

直树在神志清醒时，为了防止意外发生，曾将编译者的修复性软件放在纳米机器中交给他所信赖的甲服下，关键时刻听见暗语，甲就会想起那个构造式，不管编译者为何种状态都可以通过它覆盖掉构成编译者的指挥者的程序。而这个暗语就是“baldr sky”——由那背负着受人敬畏的神之名的机械，与我们应当寻回的那片青空所组成（点题！点题了！）。

从角色自身而言，亚季虽然缠绕着“母系”光环，但就像后日谈所形容的，好像在现实世界里除了喂奶就没办法再干别的事。这位连说话都会累的天才网络少女，永远一副慵慵懒懒的样子，废柴的生活能力和高超的技术力形成鲜明对比，反倒更像是能激起人家庭妇男欲望的类型，身为可攻略的角色中年龄最大的一位，却是最需要人照顾的一位，这番反传统的差异萌亦是相当吸引人。



关键词
多米尼恩——水无月真
Keyword
Dominion — Minaduki Makoto



甲与水无月姐妹的相识始于一场误会，甲仗义帮助被欺负的真，却被赶来的空不分青红皂白地当成了欺负妹妹的人。真和甲的母亲一样患有电脑症，她能在虚拟网络中读取他人的想法，同时自己的想法也会泄露给周围的人，再加上在现实生活中真很难完整讲出句子，因此一直是受排挤的对象。在甲温暖的关怀之下，理清误会的水无月姐妹加入了如月寮，自那时起，真就对甲抱有仰慕之情。当然这位只是外形看起来林妹妹，不仅平时看的书鬼畜，驾驶战斗用电子体的技术一流，偶尔的吐槽更是犀利，是相当不能小看的一位角色。

多年后再重逢时，真已经成了多米尼恩的巫女。灰色圣诞节不仅让她失去了姐姐，更是连可以回去的身体也找不到，只能漂浮在虚拟空间。尽管本性未变，但真对多米尼恩的教义深信不疑，认为这个世界是虚假的，在真实世界里，姐姐还活着。在多米尼恩的非法地下卖淫场所，囚禁了一批女性及非法 NPC（与方舟内部的那些型号相同），这里的女人还有人偶们的感觉信息都被传送了出去，目的是让 AI 学习她们的痛苦，再将痛苦送去那边的世界以让姐姐复活，而这一切都是真的所作所为。虽然她一开始并不知道神父口中的所谓“尝试”是指这个，但即便明白真相，她也无力违抗亦无法离开。



实际空和真并非亲生姐妹，她们没有父母，从记事起就共同生活在医疗设施里。曾经有一次空对一片禁止进入的区域产生好奇，想让真去一探究竟，结果那里面是无差别攻击的病毒，真受到刺激自此以后失去了说话的能力，让空一直很自责。处于安慰，真编造出了家庭的谎言，很快空便把一切当真。所以空所相信的过去全都不存在，她们其实都是诺因兹恩计划的一部分，真才是真正被培养的“连接者”。直树当年连接的巴德尔系统被写入了诺因兹恩的意志，一旦有适格者接触就会占据那个人的身体使之变成神父并试图完成“连接者”计划，而所谓的“连接者”计划，是将 AI 和人链接的技术，最终目的是让诺因兹恩通过连接者计划控制 AI 群，成为电脑世界之神。



BSD 的世界，就像是对所有的游戏赋予相同的参数后开始运行，给各个代理人（空外形的代理人、以及通过巴德尔感染成神父外形的代理人，两者互相对立）具有微小差别的参数，然后在各个位置 save，就此为了得到最优的结果，反复进行的保存与读取。这是一场生物 AI 和巴德尔之间无人机的战争，两边认识的状态同时存在，通过观测，虚拟空间就会收缩到其中一种确定的状态，而这些形态不同的梦境正向着统一的状态发生收缩。

真的 Good END，是 BSD 少有可称为“无缺憾”的结局，在这个 end 里，真在现实中的身体被找回，“连接者”计划被成功制止，通过直树预留的修复性程序，编译者也终于被正确改写，世界重现一片绿意盎然。

关键词
世界 0——水无月空

Keyword
World 0——Minaduki Makoto

空线最大的爆点在于展示了该线的世界里的冲击性事实：在这个世界里多年前死于灰色圣诞节的人并不是空，而是甲。这条线所活跃的甲，实际是死去的甲的模仿体。之前每条线出现的“空”，都是这个世界的空的“代理人”。

这个世界是一个近似一片无人的鬼域，前几章都营造出了非常出色的恐怖片效果，无人的宿舍里突然出现的人影、说话声，没有人碰过却突然滚过来的球，时不时产生的幻觉，以及在各个角落里忽然杀出来的敌人……作为一部工口游戏，还是比较考验心脏的。主角就在这样荒芜的世界里慢慢摸索着，终于产生了幻听——实际是呼出现了。

呼告诉甲，这个荒芜世界是人们实现自然融合以后的结果，该路线至此的故事完全发生在精神世界里。世界上原本活着的人们失去了肉体成为类似电子幽灵的存在，但经过长年累月的时光流逝，电子幽灵也几近消失，于是主角通过对过去朋友们的回忆，使被融合的人们从中分离了出来，这些个体又互相对其它个体







产生认识，导致了新的分离，使电子世界逐渐恢复了生气。甲在不同地点的摸索过程中遇到了诺伊，诺伊告诉甲，空还活着，并且因为无法敞开心扉而未和任何人融合。欣喜的甲终于找到了空，可空却没有表现出丁点高兴的样子。因为真正的甲已经死亡多年，眼前的他是获得了感觉质的 NPC——模仿体。

诺因兹恩当年访问巴德尔是因为他想变成机械，他憎恶自然的一切，渴望秩序和无机质的机械，而这条线正是诺因兹恩目的得以实现的世界，这个世界的 AI 受到控制，处于半停滞状态。可是将人类视为朋友的 AI 一直在不同世界向他们提供帮助，奇点就是平行世界之间互相连接的通道，是 AI 为了进行自卫而编织出来的技能。这个世界中的空试图在不同的平行世界中寻找一个自己和甲都幸存的世界，但以失败而告终，转而希望甲能够幸福。于是通过 AI 提供的奇点启动了平行世界的呼——也就是前面说到神秘代理人，以指引甲的行动。这些过程中的信息交换令这世界——世界 0 里的甲的模仿体苏醒了。

其后的故事一下变得简单了，作为模仿体的主角打败了最终 BOSS 诺因兹恩，AI 复活，并控制现实里的编译者，慢慢制造生物，让现实世界再进化到可以与网络连接的水平，人们重新回到三次元，游戏也迎来了 true end；经过了长年累月的时间，空和甲的肉体终于在编译者的帮助下获得了纳米再构成的肉体，重新开始了新生。不仅如此，通过世界 0 中甲的模仿体担任数据交换的终端，他所了解到的更多的真相和信息被传达到了各个世界中的甲的精神里，这同时帮助了其他世界向更好的方向发展。譬如在世界 1（即蕾线）透在不知情的情况下杀死了“搬运者”菜叶，但通过模仿体提供的世界 3（菜叶线）的甲的信息，世界 1 里的甲

也得知了真相而收手。当然，更大的影响在于不同世界的甲因此了解到了直树留下的，能够夺回编译者控制权的密码，故事自然也就有不同的展开……总之最终我们看到的是各个世界皆大欢喜的局面。但这还没完，在追加的短小的世界7中，真在直树对研究方向产生恐惧时及时劝阻了他的进一步沦陷，让那个世界里的人们得以平安幸福的继续生活下去……

从回收伏线和给予玩家震撼的角度讲，世界0（注意：空称之为世界0，但游戏里标示为世界6）毫无疑问是成功的，但比较遗憾的是，作为“千呼万唤始出来”的空线，对于这部在游戏中无处不在（虽然大部分情况下是代理人）的真女主的刻画却相当有限。在回忆部分，大部分感情戏给了千夏，空和甲由于“共鸣”而产生的爱情不仅突然、缺乏说服力，更是刚刚萌芽就被“灰色圣诞节”打断，让人缺乏对他们之间羁绊的深厚感情认同。对此，游戏中设置了诸如童年曾相遇，缘分天注定之类的段子，可效果不够强烈。在重逢后，多年的孤独守望让空变得感情麻木，大部分时间倒都是呼卖力陪伴在甲的左右，倒让人不禁同情起空好不容易有了专线还被别人抢尽戏份的艰难待遇。于是这个角色纵然这般忍辱负重自我牺牲，可令人动容之余仍觉得少了些什么。不过，在BSD这个你苦我苦大家苦的游戏里，作为真女主，待遇最苦，想想也是理所当然的。

总体来说，BSD还是给出了一个完满的结局，尽管依然有部分玩家对玩平行世界的谜底表示失望，但就其庞大的世界构成而言，能填到这个地步已属不易。当然这个大工程完全不可能是区区几千字就说得清的，所以，像疯狂科学家诺因兹恩这个实体是N个儿童大脑并列连接并机械强化的“生物”实际是个缺爱的母控、年上控、变态之类的花边小八卦，还是留给各位自己去继续探索。

结　语

episode

在DIVE1和DIVE2之后，戏画还以『BALDR SKY』的名义曾推出了一款名为DIVE X的FANDISC，把系统作为主要卖点，并融入部分小说的剧情，总体来说和故事本篇关连的必要性不强，在这里我们也就不再多提。而就在截稿前几天，戏画又刚刚公布了系列的最新作品『BALDR SKY ZERO』，现在情报还极为有限，这款新作是福是祸作为玩家我们还不能断定，不过，它至少我们又有了新的盼头。

人类科技的高速发展，让相关的科技科幻题材总是创作者们的心头肉。Baldr系列以自己独特的方式提出了对人、网络、电脑之间相互关系的探讨和假设，在Baldr系列的主要作品中，人工智能始终是友好的，真正险恶的反而是人与人之间意图通过驾驭高性能科技互相控制的野心。虽说从BSD看来，Baldr系列似乎有着从现实硬派发展到越来越虚的趋势，不过，作为一个画面、音乐、故事、战斗系统全方位兼顾的杀时间神器，Baldr系列当之无愧是值得持续关注的金牌系列。▲





大人气作品刻痕系列新作篇章《恋痕》制作开始!

-序章-
恋痕 | The Imprint of Existence

游戏类型：ADV/GALGAME
分辨率： 800 x 600
年龄限制：全年龄
故事类型：纯爱ADV
CV：无（暂定）
故事篇幅：短篇故事/正篇序演
发布时间：2012年年内预定
发布方式：序章完全免费发表。

-正篇-
恋人的痕迹 | Lovers' Incisions

游戏类型：ADV/GALGAME
分辨率： 1280 x 720
年龄限制：R15（未满15岁【中学生以下】不可鉴赏）
故事类型：社会/校园纯爱虐心ADV
CV：有，部分语音（暂定）
故事篇幅：中长篇故事
（由四条独立故事线组合而成的完整故事）
发布时间：2013年预定
发布方式：体验版完全免费发表；
正式完成版作为《刻痕3》实体珍藏版追加DLC免费发表预定；
正式完成版会场及网络贩卖预定。

-开发组-
开发团队：Team Dark Alice / Angels Blue Digital Entertainment.
企划/剧本/世界观/演出：水雨月冰璃
世界观概念/协助：Ricy
主程序设计、系统框架：希德船长
程序引擎技术：雪夜之魂
人设、画师：Rail、AllySion、失格菌
UI设计、界面美术：半缠的结偶
作曲、配乐：涵晴、端木、辛夷、Sentive
歌姬：Mayoi無邪気、涵晴
PV：lightpi、Ludk60、LIVE/EVIL
CV出演：新语联盟、露樱时节（蓝天使制作组）
开发协力：樱茶幻萌组
宣传协力：陈星、忧郁的小胖、二次元狂热、新浪游戏频道、樱茶幻萌组、新语联盟等


WANTED


千年的守望
聆聽千年的輕吟
牽絆之初
唯有心中之人
東方神靈廟主題繪本
《靈絆之歌》
帶你牽起神靈們的羈絆
規格:A4-40P全彩繪本
主催:圣鬼
画師:Sukiri nana 佐又 鼓搗子
熊喵子 PF Alichia 丸米蝦
北-kitae- 兔子猫neko kaze
黑桃子 廢手姆Q AntiqueWhite
歡顏FONG
嵐色工坊
出品社團: 嵐色工坊
官方BLOG:http://blog.sina.com.cn/arashiworkshop
淘宝通販:http://item.taobao.com/item.htm?id=14222029837


結婚できる?
10月——結婚可以嗎?
動漫女主角婚紗主題繪本
敬請關注
新浪微博：http://weibo.com/mikunya
淘寶：http://mikunya.taobao.com
QQ群：147573330
HATSUNE HEART HARMONY
初心社



设定栏目『女子国中生制服巡礼』第二弹
28所学校一一介绍

游就馆『战车娘德国篇（二）』继续连载

“红番区”本期推出
京都动画、TYPE-MOON 两大专场，
『轻音剧场版』、『冰果』、『魔法使之夜』
『潜行吧！奈亚子』四部热门新番美图荟萃

孩子气的明日天后，夏日里那颗最亮的星
——星井美希は俺の嫁！

太胖？太宅？太缩？
窝在家里也能大饱眼福的盛夏大餐
——完蛋了的国王的『夏日水着特别教室·第二季』

专注性感二十年
——大暮维人专题，纪念『飞轮少年』堂堂完结

或轻灵、或性感、或坚毅、或甜美
——むりりん、みやま零、绯贺ゆかり、
唐辛子ひでゆ四位人气画师笔下的少女们

下期发售将会有夏日怪谈动画专题为你带来残
见舞，『女王之刃』全系列回顾，以及韩国画
专题连载同样精彩，敬请期待！

2012年8月已经上市

不仅有精彩的
专访和教程

更是首次一齐收录
国内三个同人游戏制作
组的作品！




2012年9月上旬
按时上市
长达四年的推广期终于告一段落，
《二次元狂热》要升级啦~
还是同样丰富专业的内容，
独家原创的纸模，赠品全面升级！
书好看，
赠品也超值的全新二次元狂热9月号
回原定价25元，
12P全彩内容+纸模+海报+全新设计的豪华赠品

动漫、Galgame、同人、Cosplay……真正属于御宅族的情报生活志！

二次元狂热

TWO DIMENSIONS MANIC

2012
08 Aug. 月号
总第四十六期

叶月

光盘 ~~零售价25~~ 推广价20元

本手册及附属礼品为非卖品
随光盘赠送 不得单独出售

封底故事
『缄』

非卖品